SCIENCE & VIE
N° 49
ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

SUR LE ZINC

SIMPLES ET SYMPAS, LES JEUX DE BAR SONT PARFOIS FUTÉS. ON JOUE L'APÉRO ?

SUR LE FIL

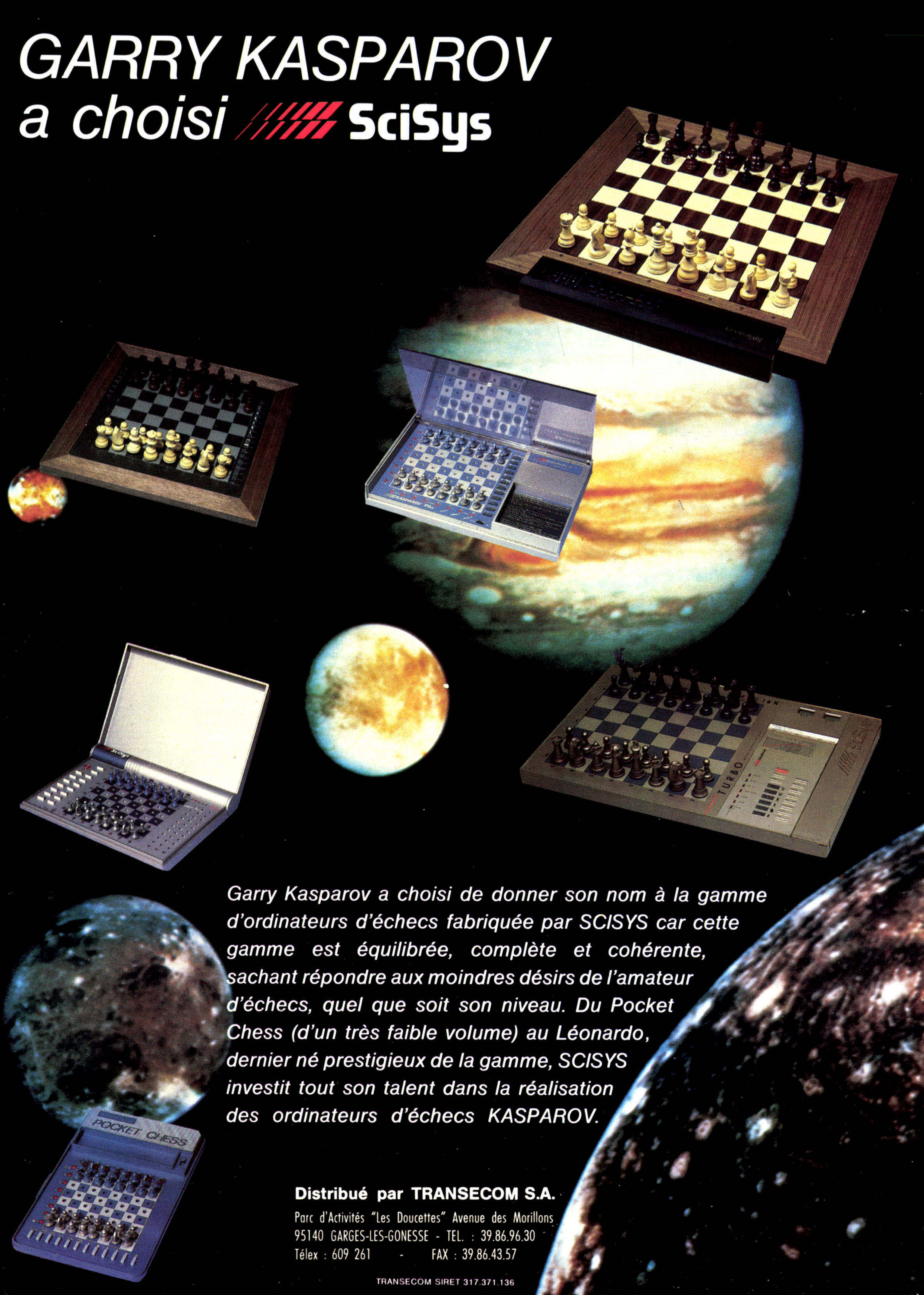
KASPAROV ÉGALISE À LA DERNIÈRE MINUTE ET GARDE SON TITRE : TOUTES LES PARTIES DU MATCH.

SUR LA ROUTE

CARCRASH, LE PLUS BARBARE DES JEUX SUR MINITEL, EN ENCART PRÊT À JOUER. CONDUISEZ-VOUS MAL !



M 2543 - 49 - 25,00 F
3792543025004 00490


GARRY KASPAROV
a choisi SciSys
Garry Kasparov a choisi de donner son nom à la gamme d'ordinateurs d'échecs fabriquée par SCISYS car cette gamme est équilibrée, complète et cohérente, sachant répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quel que soit son niveau. Du Pocket Chess (d'un très faible volume) au Léonardo, dernier né prestigieux de la gamme, SCISYS investit tout son talent dans la réalisation des ordinateurs d'échecs KASPAROV.
POCKET CHESS
TURBO
Distribué par TRANSECOM S.A.
Parc d'Activités "Les Doucettes" Avenue des Morillons
95140 GARGES-LES-GONESSE - TEL. : 39.86.96.30
Télex : 609 261 - FAX : 39.86.43.57
TRANSECOM SIRET 317.371.136



GNOME SWEET GNOME
BONNE ...
... ANNÉE DU DRAGON
PSCHI
198 FUIIIIT
FRLBLBL
VOILÀ UNE POSITION QUI DEMANDE 7 BONNES ANNÉES DE RÉFLEXION
TLÈS BO JEU... DE JAMBES
BONNE ANNÉE
TU PARLES D'UN BOULOT J'ME SUIS ENCORE CRAMÉ LES DENTS
PARDON MESSIEURS LES DONJONS SVP
FAUT PAS VOUS GÊNER!
CALME TOI ROGER
VEILLE
EURE
MEUH
bone ané
TU TE LAISSES ALLER MAURICE
ON SE FILE UN COUP DE MODEM ET ON BECTE ENSEMBLE
GOSUB
?
MIMILE
R
MEILLEURS JOEUX
HUPS
WOUF
T'AS TA CHAÎNE QUI S'DÉGONFLE

LE JOURNAL DE JESSIE

BONNE ANNEE!

Pour vous offrir mes vœux les plus tentaculairement affectueux, j'avais demandé à mon copain Pierre Bretagnolles de vous faire un joli dessin. ◀ Voilà le résultat!

CASSE-TETE?

Ces derniers temps, vous m'avez envoyé plein de casse-tête intéressants, c'est bien. Mais côté dessins, je trouve que vous ne vous l'êtes pas cassée... la tête! Allez, les artistes, un petit effort!

VOUS HABITEZ CHEZ VOS PARENTS? VOUS VENEZ SOUVENT ICI?...

Dites-moi tout! Plus j'en saurai sur vous, plus je vous ferai un magazine qui vous plaira. Promis-juré! Je vous ai préparé un questionnaire complet. Vous n'avez plus qu'à le remplir et me l'envoyer. Et en plus, il n'y a rien à gagner! Alors, ne perdez pas une minute, précipitez-vous page 97.

ON REMET CA SUR LE TAPIS...

Vert, bien sûr! Il y a un an, vous vous êtes passionnés pour notre fameux problème sur le Loto. Il semble bien que le Tapis Vert nous promette aussi quelques jolis casse-tête. Commençons par la solution (promise) du premier problème proposé dans le dernier numéro.

1. Au bout de combien de tirages, la probabilité pour qu'il y ait eu au moins une combinaison (4 cartes identiques) qui soit sortie deux fois ou plus, dépassera-t-elle 50%?
Réponse : au bout de n jours! Vous vous en doutiez? Ah bon! Allez, je vais même vous donner une petite précision. Il suffit de calculer la plus petite valeur de n pour que l'expression suivante soit supérieure à 0,50.

$$\frac{4095 \times 4094 \times 4093 \times ... \times (4096 - n + 1)}{4096^{(n-1)}}$$

Comme vous l'avez certainement calculé de tête, on obtient n = 76. Passons à notre deuxième problème.

2. Quelle est la probabilité pour que sur 20 ans, soit 7 305 tirages consécutifs, il y ait au moins une combinaison qui ne soit pas sortie?
Oh là là... Ça, c'est beaucoup plus difficile et je ne résiste pas à l'envie de vous laisser un peu mijoter dans votre jus. Mais, allez, je vais vous



SOMMAIRE 49

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

photo de couverture:
Galerie 27

aider en vous proposant le même problème, mais en plus accessible. Voici, vous avez deux mois pour trouver ça.
On jette en même temps douze dés. Quelle est la probabilité pour que dans ce tirage, chacun des chiffres de 1 à 6 soit représenté au moins une fois?
Tiens, pendant que j'y suis, voici deux autres problèmes.
a. Le 21 octobre, tout juste une semaine après la naissance du Tapis Vert, sortait une combinaison formée uniquement de figures (Roi, Dame, Valet). Quelle est la probabilité d'un tel événement? Celuici, il n'est pas trop difficile!
b. Quelle est la probabilité pour que deux tirages consécutifs comportent au moins une carte commune?
Allez, au boulot! Et surtout, n'hésitez pas à m'envoyer vos petits problèmes sur le sujet.

LES CRACKS DE LA BOURSE

Eh ben, c'est pas vous! Ou peut-être avez-vous été désorientés par le krach, le vrai... Toujours est-il que vous m'avez vraiment déçue lors du petit concours que j'avais organisé pour le lancement de *Maxi-Bourse*. Peu de réponses et en plus... je ne vous ferai pas confiance pour placer mes petites économies!
Enfin voici les meilleurs (ou les moins mauvais "pronostiqueurs": Simone Sarazin de Besançon, Jérôme Gleizes de Mérignac, Cyril Longueville de Saint-Valéry-en-Caux, J. Bidalon de Cholet, Nathalie Rémillier de Saint-Valéry-en-Caux, Stéphane Bessis de Paris, Arnaud Lévêque de Trith-Saint-Léger, Philippe Gérard de Saint-Germain-en-Laye, Stéphane Bessis de Villers-Cotterets et Hervé Franco de Monaco. Ils ne gagnent pas quelques millions de dollars, mais le jeu *Maxi-Bourse*. Na!

LA TACTIQUE DU TIC-TAC

Proposé par Patrice Salvy de Lyon, qui, outres ses penchants terroristes, initie ses élèves de collège à l'informatique:
"Une bombe est déposée dans un immeuble cubique de 10 pièces d'arête. Lorsque l'on se trouve dans une pièce adjacente à celle contenant la bombe (ayant une cloison ou une arête commune), on entend le tic-tac. Evidemment dans la pièce même où se trouve l'engin, on le voit.
Quel est le nombre minimum de pièces à visiter pour, dans le plus défavorable des cas, être certain de trouver la bombe?"
Si, dans deux mois, vous n'avez pas trouvé, je vous donne le résultat mais vous... vous aurez sauté!

ENL?

Egalité Numérico-Littérale. C'est ainsi que Pierre Antoine Cathignol, de Clermont-Ferrand appelle une égalité du type (celle-ci, in english): TWELVE + ONE = ELEVEN + TWO
où la somme des nombres écrits en toutes lettres est égale de chaque côté du signe = mais où on trouve aussi les mêmes lettres en nombre égal.
Mon correspondant impose de plus les règles suivantes:
- ne sont admis que les nombres 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 30, 40, 50, 60, 100 et 1000. Tous les nombres composés étant interdits pour éviter certaines solutions triviales et 70, 80 et 90 pour raison "d'universalité francophone" (soixante-dix ou septante?).
- un même nombre ne doit pas figurer à la fois à droite et à gauche du signe =.
Voilà! Avec ça, essayez de trouver l'ENL au total numérique le plus faible et au nombre total de lettres le plus faible!

BONNE ANNEE! (bis)

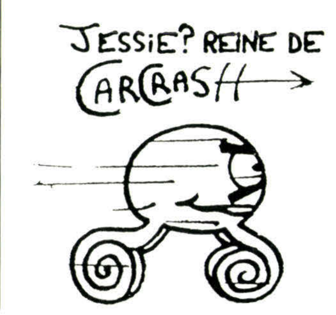
Hubert Manem, de Rouillac, m'a envoyé tout un tas de problèmes sur 1988. En voici un exemple:
1988 est un multiple de 71. Remplissez cette grille de manière à ne lire, horizontalement et verticalement, que des nombres différents mais tous multiples de 71.

1	9	8	8



Et un abonnement d'un an à *J&S* pour ceux qui nous ont envoyé à un casse-tête ou un dessin (euh ! y en a pas beaucoup !) figurant dans ces pages.

36-15 JEST



CARCRASH, le RUSH!

Vous avez été nombreux, follement nombreux à répondre à l'appel de Carcrash et à vous mettre "à vos roquettes".
Chaque semaine, le vendredi à minuit, pendant dix semaines consécutives, vous avez gagné des consoles de jeux *Sega*. Presque au terme de cette aventure, c'est le moment de mettre à l'honneur celles et ceux qui ont gagné ou animé par leur présence notre serveur 36-15 JEST. Saluons au passage *Otto*, Frédéric Pellet, d'Annecy; .....*Zob* (Euh... oui! mais bien fait, nous allons donner son nom. C'est sa maman qui va être contente), Stéphane Bichon, de Nantes, qui s'était déjà classé dans les cinq premiers au cours des quatre semaines précédant sa victoire! Un acharnement récompensé. *Poul*, Manuel Hirsch, de Paris; *Brecht*, Frédéric Saer, de Montpellier. Et sans oublier leurs valeureux opposants: *Taur > eau* (Gérard Gaillaguet), *Wilson* (Fermin Gonzalez), *Kabosss* (Christian Blondeau), *Syx 91* (Pierre Féron), *Reolgar* (Richard Pujol) et tous les autres pseudos bien connus des habitués de *Carcrash: Executor, Loubiank, Jirel, Patou, Jet 999, Elrick, Dorlotée, Mad Max, Groumpf, Trome, Kalimero, Agosi, Retro, Spit, Young, Espace 31, Dragon, Trosky, Magam, Piop 1, Wrg7, X16, Kick, Vache, Gloup, Wake, Gari, Perdant, Kidordin*, pour ne citer que quelques-uns des milliers de joueurs qui se sont succédé au volant des terribles MS.
Parfois, ce sont de petits réseaux d'amitiés qui se sont créés à l'occasion de la victoire de l'un d'entre vous. Nous pensons tout particulièrement à Hervé Anselmetti (alias *Joe Argh*), qui, courant 87, a gagné un *Atari 520 ST*, et nous donne souvent des nouvelles d'Erbalunga, en Corse, où s'est constituée une véritable famille de fanas d'*Atari*, qu'il a pu rejoindre à cette occasion.

Le pseudo *J&S* apparaît seulement de temps à autre sur votre écran, pour vous dire par exemple que le flash-info vient d'être modifié ou encore vous annoncer les résultats, mais en fait nous sommes très fréquemment auprès de vous, incognito, en tant que joueurs, pour voir si tout se passe bien et prendre la température du serveur. Mais non, nous n'allons pas vous donner nos pseudos!

C'EST L'HIVER, ATTENTION AU... DERAPAAAAGE!

C'est notre petite innovation de ce début d'année. Pour déraper, comme si vous freiniez en tournant brutalement le volant, il suffit de taper DG +ENVOI ou DD +ENVOI. Avec DG, vous effectuerez un dérapage à gauche, d'un angle de 90 degrés. A l'inverse, DD +ENVOI vous fera déraper de 90 degrés sur la droite. Les combats en seront modifiés: il sera plus facile de faire face à un adversaire vous poursuivant. Ca va être terrible!
A bientôt sur 36-15 JEST!

36-15 JESSIE

Le *Jessie* nouveau est arrivé! A la dérive depuis plusieurs mois, notre magazine télématique renaît. Voici un mode d'emploi détaillé de ses premières rubriques. Mais pour le découvrir, le plus simple est encore d'allumer son Minitel, de composer 36-15 sur son téléphone et de taper JESSIE.

En vous connectant sur 36-15 JESSIE, vous allez aborder la première étape de ce renouveau : la communication. Echanger des informations entre joueurs, savoir "ce qui se passe", relever des adresses, se faire connaître, connaître celles et ceux qui — peut-être tout près de chez vous! — partagent les mêmes passions que vous, tels sont les tout premiers désirs de *Jessie*.

Si nous avons reconstruit *Jessie*, nous ne l'avons bien sûr pas fait au hasard, mais après avoir collecté pendant plus d'un an vos critiques et vos suggestions. Notre optique a été d'accélérer toutes les procédures de manière à minimiser le temps passé sur le serveur. Paradoxal? Pas du tout! Nous pensons que vous viendrez nous voir plus souvent, si nous savons vous faire gagner du temps en vous offrant des services plus rapides que les autres serveurs! Telle est notre optique.

PSEUDO OU INCOGNITO

A l'entrée de *Jessie*, vous aurez le choix entre saisir votre pseudo, votre code secret et votre code départemental ou entrer incognito. Simple question de liberté. Votre pseudo sera accepté s'il comporte entre trois et huit signes, à l'exclusion des signes de ponctuation, des chiffres et des espaces. Il vaut mieux ne taper que des lettres (ça vous laisse quand même le choix!).

HA, LE NOUVEAU "HELP AVENTURE"!

Vous retrouverez l'un de vos services préférés, "Help Aventure", HA pour les intimes, le lieu dédié aux amateurs de jeux d'aventure et de rôle sur micro-ordinateurs. Mais bien différent de celui que vous avez connu : cette fois, plus question de parcourir séquentiellement des dizaines de fiches à la queue-leu-leu pour retrouver les réponses à votre question! Il suffira de taper le numéro de votre fiche, celui que le programme vous aura indiqué au moment de la saisie de votre annonce. Rien ne vous empêchera bien sûr de lire les autres fiches...et surtout d'y répondre dans la mesure de vos connaissances. Car il ne faut pas oublier que ce service est basé sur l'entraide, la solidarité entre les joueurs!

LA CB

Sur certaines pages d'écran, les lettres CB apparaissent dans un petit rectangle en noir sur fond blanc. Cela signifie qu'il s'agit d'une page où, en plus des choix qui y sont affichés, vous pouvez communiquer avec tous les autres joueurs connectés, présents sur d'autres pages de même nature (également marquées CB).

La CB est un mode de communication spécial, "en direct" et rapide. La vocation de la CB n'est pas de remplacer la messagerie directe, puisqu'en mode CB vous ne pouvez taper qu'une seule ligne de texte à la fois. Les habitués de *Carcrash* reconnaîtront sans peine la procédure puisque c'est la même que sur 36-15JEST.

BA, LES BAL

Les BAL ou "Boîtes Aux Lettres" sont spéciales sur *Jessie*. Elles sont particulièrement destinées aux joueurs.
D'abord, dès que vous entrez dans ce service, en tapant BA +ENVOI, l'écran affiche le nombre de messages que vous n'avez pas encore lus, sous le pseudo que vous avez choisi! Ça vous fait gagner du temps. Ce sont des BAL à "porte transparente". Inutile d'ouvrir la boîte, si c'est pour constater qu'elle est vide! Vous pouvez également changer immédiatement de pseudo (P + ENVOI) pour savoir si dans vos autres BAL, il y a ou non de nouveaux messages. Et ce, sans avoir à "remonter" jusqu'à l'entrée du serveur. Une fois encore, le service a été conçu pour accélérer le processus d'accès à l'information.
La rapidité, c'est aussi la qualité des services offerts : quand vous avez envie d'écrire des messages à vos ami(e)s, vous n'avez pas une possibilité, mais trois!
La plus classique, c'est d'écrire un message à une personne après avoir tapé son pseudo. Cela, vous en avez l'habitude.
Moins classique, vous pouvez taper votre message et ensuite taper les pseudos (d'un à dix), des personnes à qui vous le destinez! C'est pratique, notamment pour faire des appels aux autres joueurs. Cependant, en procédant ainsi, il vous faudra taper les pseudos des participants à chaque fois. C'est pourquoi nous avons voulu faire mieux encore et vous permettre d'accéder à une procédure inédite, encore plus automatisée. Ce sont les "BALCOM"...

LES BALCOM

La BALCOM, abréviation signifiant "Boîte Aux Lettres COMmune", ressemble à une BAL classique, avec son pseudo. Elle est pourtant bien différente! Lorsque vous en créerez une, vous y intégrerez les pseudos de trois à dix autres joueurs. Ensuite, chaque fois que vous destinerez un message à cette BALCOM, celui-ci sera recopié et envoyé automatiquement à tous les pseudos destinataires. Le même message parviendra donc à tous vos destinataires sans que vous ayez à taper à chaque fois leurs pseudos! C'est un progrès important, notamment pour tous les animateurs de jeux de type diplomatique, qui ont à envoyer des résultats, à tous les tours de jeu, à tous les participants de la partie en cours.

SURVIE DES BAL

Comme toujours, les BAL auront une "durée de vie" de quinze jours, chaque ouverture leur donnant, à nouveau, quinze jours de vie. Ainsi, vous n'aurez jamais l'occasion d'envoyer des messages dans des BAL "mortes" depuis des semaines ou des mois. Cette durée de vie sera bien sûr augmentée à l'occasion des vacances. Ainsi, l'annuaire des BAL sera toujours d'actualité.

LE REPONDEUR DES BAL

Vous pourrez, si vous le désirez, créer un "répondeur" personnalisant votre BAL. Ainsi, celui qui vous écrit ou désire prendre contact avec vous, peut lire immédiatement le texte que vous aurez tapé. A vous d'y inscrire vos passions, vos motivations de joueur.

MJ, LE MESSAGE DE JESSIE

C'est une page où nous laissons des messages qui vous sont destinés! Une nouveauté sur *Jessie*? Un événement particulier? une actualité à saisir le jour même? C'est sur MJ.

CC, LE CLUB DES CLUBS

Vous avez créé un club, passionné que vous êtes de jeux de rôle, d'échecs ou de belote. Alors, faites-vous connaître ! Une page d'écran tout entière vous est réservée pour indiquer en détail les jeux que vous pratiquez, vos jours et heures de réunion, vos projets, etc. Même si vous ne cherchez pas à recueillir de nouveaux adhérents, vous serez contacté par d'autres clubs, par exemple pour des échanges de scénarios de jeu de rôle.

PA, LES PETITES ANNONCES

Nous avons facilité la procédure d'accès à ce grand classique de la télématique que sont les petites annonces. Lorsque vous taperez une annonce vous devrez lui mettre un titre. En lecture, vous pourrez ainsi ne consulter que les titres, avant de choisir celui qui répond à vos attentes. Par SOMMAIRE, vous reviendrez à ce "rouleau" de titres. Bien évidemment, rien ne vous empêchera de lire une à une toutes les annonces in extenso. Tout a été conçu pour vous offrir la plus grande liberté de mouvement.

ME, MESSAGERIE EN DIRECT

Une messagerie en direct, classique, pour discuter, de deux à... plusieurs dizaines !

CJ, LE COURRIER DE JESSIE

Vous désirez nous écrire, nous faire une critique, apporter vos suggestions, demander un renseignement que vous ne pouvez vraiment pas obtenir ? Alors laissez-nous un message, nous nous efforcerons de vous répondre dans les 24 heures.

JJ, LE JOURNAL DE JESSIE

L'actualité des joueurs, de tous les jeux, de tous les joueurs, de tous les jours !

VI, LA VISITE GUIDEE

Pour découvrir les rubriques abordées par *Jessie* et mieux comprendre les procédures à utiliser.

PL, PLAGE LIBRE

Libre, vraiment libre, vous pourrez trouver ici, quand vous voudrez, une page pour vous exprimer. C'est Plage Libre ! A vous d'en faire bon usage.

EC, LES ECHECS

Une nouvelle formule pour les nombreux amateurs d'échecs qui viennent sur *Jessie* :
- Le jeu en différé, tel que vous l'avez longtemps pratiqué, permettant d'avoir de nombreuses parties en cours, souvent à raison d'un coup par jour, avec de nombreux adversaires;
- le jeu "majoritaire". Vous jouez contre Nicolas Giffard. Chaque jour à midi, la machine joue le coup choisi par la majorité d'entre vous. Vous l'avez joué, vous marquez trois points; vous avez joué autre chose, vous marquez un point. Et des cadeaux pour les meilleurs à la fin de chaque partie;
- le jeu "en direct"! Dès que vous êtes connecté avec un adversaire, vous pouvez jouer, en perdant un minimum de temps en manipulation, à la cadence que vous désirez. Jusqu'à un vrai "blitz" (c'est plus lent qu'en face à face, mais c'est rapide quand même !).

Dès l'ouverture, nous attendons vos remarques et suggestions. Ne vous attendez pas à des modifications de structure bien sûr, puisque pendant plus d'un an nous avons recueilli vos avis, mais malgré tout le soin que l'on peut apporter à la réalisation d'un service télématique, tout est perfectible ! Nous tenterons de l'être. L'avenir de *Jessie*, pour la deuxième partie de son développement, sera consacré à l'implantation de jeux. Pour l'instant, il reste à souhaiter une bonne et heureuse année télématique à notre 36-15JESSIE. A bientôt !

PION D'OR ? ... A L'ANNEE PROCHAINE !

Réjouissons-nous ! D'année en année, le Concours d'Invention de jeux de Boulogne reçoit de plus en plus de propositions. Le nombre augmente, et plus encore la qualité moyenne des projets. Sur 127 jeux présentés, il en restait encore 18 en compétition après les impitoyables présélections opérées par les différents jurys. Dont bien sûr la rédaction de *J&S* qui devait décerner, comme chaque année, le prestigieux Pion d'Or.

Tous ces jeux "nominés" (comme on dit à la télé) méritent d'être cités. Par catégorie, on a donc remarqué :
- un jeu de lettres : *Motoria*, où les lettres des mots formés permettent d'effectuer un parcours, et qui nous a donné l'idée d'un petit logiciel (voir page 77);
- cinq jeux abstraits tactiques : *Géométrie variable* et *Gep 17*, deux jeux de combinaisons ; *Tumulus*, où deux joueurs empilent leurs billes pour atteindre le premier le sommet de la pyramide et, enfin, deux jeux d'un principe voisin, *Bing Bang* et *Sumito*, où chacun doit, en fonction de ses forces, tenter d'expulser du plateau les pièces de l'autre;
- six jeux thématiques : *Triple couronne*, une très amusante simulation de courses de chevaux ; *PDG* où il faut, bien sûr, s'enrichir en construisant usines, super-marchés et logements ; *Polder*, un jeu où, comme au go, il s'agit de construire des territoires, gagnés sur la mer, évidemment ; *Val maudit* un jeu de "gestion" où pour survivre, il faut constamment augmenter son stock de matières premières et les transformer en produits consommables ; *Aristo*, presque un jeu de rôle sur le thème des intrigues à la Cour du Roi Soleil ; *Souk*, où l'on essaye d'attirer les clients les plus "rentables" dans son échoppe, et *Le Ratigron*, jeu écologique où il s'agit de faire survivre et prospérer ses espèces;
- cinq jeux de simulation : dont trois wargames, *Spartacus ; Swiss Defence*, les Armées du Reich à l'assaut de la Confédération (!), et *Grand Cirque* qui oppose des avions de la Première Guerre mondiale ; un jeu de rôle, *Argo* remarquablement documenté sur la mythologie grecque et *Philosopher's Stone*, un jeu colossal, l'équivalent sur table d'*Ultima*, le jeu pour micro !

Comme on le voit, un éventail très large de projets de qualité, démontrant la vitalité sans cesse accrue de la création ludique individuelle. Pourtant, après bien des parties, bien des hésitations, bien des soupirs... *Jeux & Stratégie* a décidé de ne pas décerner de Pion d'Or cette année. En effet, les éminents membres de la rédaction n'ont finalement pas pu reconnaître unanimement à un jeu de stratégie les qualités nécessaires. Croyez-bien que nous en sommes particulièrement attristés ! Et que nous ne pouvons qu'espérer un "super Pion d'Or" l'an prochain, qui, ainsi, "comptera double" !

En attendant, nous avons symboliquement remis le Pion d'Or 87-88 à Marine Granger et à son équipe de Boulogne, leur organisation irréprochable et leur compétence qui n'a eu d'égale que leur gentillesse tout au long du déroulement de ce concours.

Palmarès

Les prix suivants ont été attribués par les différents juges :
- Gobelet d'Or de la Ville de Boulogne : *Sumito*
- Coupes de la Ville de Boulogne : *PDG* et *Val maudit*
- Dé d'Or de la Fédération Française des jeux de Société: *Le Ratigron*

L'ensemble des jurys a, d'autre part, décerné une mention spéciale aux jeux suivants : *Aristo, Bing-Bang, Géométrie variable, Gep 17, Philosopher's Stone, Polder, Spartacus, Triple Couronne et Tumulus.*

SALON DES JEUX DE REFLEXION

Pour sa troisième édition, le Salon de la maquette et des jeux de réflexion ouvrira ses portes à Paris (Porte de Versailles) du 26 mars au 4 avril.

Une nouveauté: une grande aire de jeux centrale entourée par les stands de nombreux clubs et éditeurs... dont celui de votre revue préférée. La priorité sera donnée aux démonstrations (grands classiques et nouveaux jeux) ouvertes à tous les visiteurs. De nombreux tournois sont également prévus : *Donjons & Dragons, L'Appel de Cthulhu, Croisades, Blood Bowl.*

J&S organisera sur son stand un tournoi des meilleurs jeux en encart. Ecrivez-nous pour nous dire quels sont vos préférés avant le 15 février : J&S, Salon des jeux de réflexion, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.

Une autre animation "spéciale" J&S aura lieu pendant ce salon... Mais chut ! C'est encore une surprise !

COMME DES GRANDS...

On continue à jouer, équipé de pied en cap et d'épée, aux six coins de l'Hexagone et même dans les Royaumes voisins de Belgique et de Suisse (oui, je sais, en Suisse, c'est pas un Roi, mais une Union des Banques... On va pas chipoter...) Nous avons reçu quelques nouvelles des derniers "grandeur nature". Les voici :

• Dernière folie dont nous ne manquerons pas de nous faire l'écho dès que nous aurons des nouvelles...des rescapés, la "Migration Barbare", organisée par Les Semaines de l'Hexagone entre le 26 décembre et le 1er janvier. A pied, à cheval et en chariot dans la Meuse, avec attaques de gobelins et vraie vie barbare, du moins telle qu'on l'imagine aujourd'hui ! Gare aux engelures.

• C'est à Clermond-Ferrand que l'association Efotis a fêté sa naissance en organisant dans les rue de la ville, son premier grandeur nature


DR

médiéval. Une trentaine de joueurs, neuf heures durant, avec l'accord de la municipalité. Un bon début !

• Le Centre Permanent d'Initiation à l'Environnement (le CPIE), installé dans l'Abbaye de Seuilly, où Rabelais fit ses études, organise, dans le cadre de semaines nommées "classes de patrimoine", des JDRGN centrés sur le thème médiéval. Le lien "grandeur nature"-éducation s'étoffe !

• La Guilde des fines lames, en Belgique, est un club multi-jeux qui inscrit à ses activités aussi bien des tournois de belote que de jeux de rôle (*Mega, AD&D, L'Appel de Cthulhu, Runequest, Space Opera, L'Œil Noir, Les Terres du Milieu, Maléfices, Paranoïa*), sans oublier les JDRGN, et trouve encore le temps d'éditer un fanzine.

• Nos amis suisses ne sont pas en reste avec la "T.A.S.", autrement dit


DR

▲ La Terrible Association Secrète. Vingt-sept personnes très actives qui pratiquent le JDRGN diplomatique, non loin de Genève.

• Atemporels est un nouveau club de jeux, fondé en association loi 1901, qui désire se spécialiser dans certains jeux de table (*Supergang, Blood Bowl*) et le grandeur nature, dont le premier a eu lieu au cours du dernier trimestre 87 sur le thème "prohibition-années 20".

• Pour sa part, la Compagnie Française des Ludophiles a organisé un sympathique "Voyage pour l'au-delà", le 31 décembre dernier, scénario pour le jeu de rôle *Maléfices*, version "grandeur nature", dans le cadre somptueux du château de la Catounière.

• A l'occasion de la fête des Remparts, à Dinan, "La Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation" s'en est donné à cœur joie en animant, à travers le jeu de rôle, la Tour de Penthièvre, ouverte au public. ▶

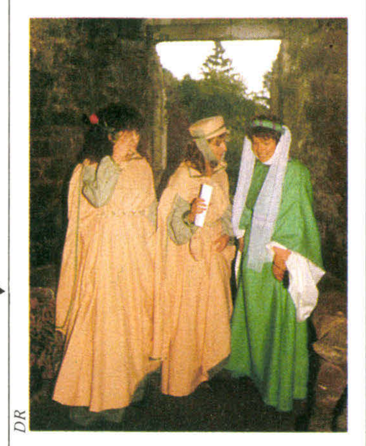
• Les Nuits de Ludos continuent sur leur lancée. Courant novembre, c'était dans l'enceinte de la mairie du IXe à Paris la soirée "El Chaco", rassemblant près de 200 joueurs.

• L'une des assocations de l'Est, parmi les plus structurées, le GR.A.AL., continue d'organiser des week-ends de jeu de rôle grandeur nature avec régularité, dans le cadre du développement touristique et culturel de la région Alsace, connue, entre autres pour le nombre et la beauté de ses châteaux. ▼


DR

• L'UTC (Université de technologie de Compiègne) organise un killer où des gangs de huit personnes s'affronteront sans merci. Du 7 au 12 mars.

• Grandeur nature encore à Vitrolles les 20 et 21 février durant la Convention nationale des jeux de rôle avec un semi-réel (comme on dit au sud de la Loire !) contemporain et un autre médiéval.


DR

LEURS REPAIRES...

- CPIE, Abbaye de Seuilly, 37500 Chinon, tél. : 47.95.93.15.
- La Guilde des fines lames, ASBL La ferme Ambourg, 1 avenue du Parc, 4920 Embourg-Chaudefontaine, Belgique (près de Liège), tél. : 65.69.83
- Les Semaines de l'Hexagone, Xavier Jacus, 37, route Nationale, 55200 Lérouville, tél. : 29 91 34 88.
- UTC : Tristan Roux, tél. : 44 86 30 09 (en semaine) ou 60 08 36 16 (fin de semaine).
- Association Efotis, 73, rue Saint-Alyre, 63000 Clermont-Ferrand. tél. : 73.36.59.27
- la T.A.S., Beer B, Chemin des Ancolies 5, CH-1292 Chambésy/GE SUISSE.
- Atemporels, 30 place des Lices, 35000 Rennes, tél. : 99.30.00.44.
- La Compagnie Française des Ludophiles, 121, avenue Victor-Hugo, 92100 Boulogne.
- La Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes.
- Compagnie DU GR.A.AL 9, rue Laurent, 68100 Mulhouse, tél. : 89.56.56.24. entre 9-12H, 14-18H et 20-24H tous les jours, sauf le lundi.
- Convention nationale : centre culturel George-Sand, BP 151, 13127 VITROLLES. Tél : 42 89 80 77.

EXPOS

• Le Club "Stratèges et Maléfices" organise une exposition démonstration samedi 6 et dimanche 7 février 1988, de 9h à 19h à l'ancienne manufacture des Tabacs de Nantes.
Le thème de cette expositon, "Venez jouer avec nous".
Divers concours et activités se dérouleront comme suit :
- concours de peinture de figurines à réaliser sur place en temps limité,
- concours de figurines peintes,
- concours de diorama (grandeur 30×30 sur 20 cm de hauteur),
- concours de *Supergang*,
- concours de *Blood Bowl*,
- Car War géant,
- escarmouche,
- espace jeux de rôle,
- espace JdR grandeur nature,
- espace jeux de figurines,
- espace jeux de plateaux,
- espace wargames,
- démonstrations de batailles historiques ou fantastiques avec figurines.

Les parties organisées sont gratuites, animées par des joueurs confirmés, ou par les créateurs eux-mêmes. Les jeux feront l'objet de panneaux de présentation illustrés.

• Loto : le père Noël joue et gagne.Une expo du 7 décembre au 15 mai où vous pourrez découvrir toute une collection de jeux de lotos et de loteries et aussi "rifler" le samedi soir avec les Catalans (eh oui, "là-bas", c'est au loto que tout le monde joue à l'heure de l'apéro !...) Musée du père Noël, place de la Méditerranée, 66410 Canet en Roussillon. Tél. : 68 73 20 29.

LES JEUX, PERIODE BLEUE...

Une petite fille modèle, style Comtesse de Ségur qui demande : « *Qu'attendez-vous pour m'inscrire au karaté ?* » Un petit garçon mi-poulbot, mi-rocker qui s'exclame : « *Qu'attendez-vous pour me faire faire du violon ?* »... Ces deux spots télévisés, vous les avez très certainement déjà vus. Ils annonçaient les Contrats bleus lancés par Christian Bergelin, ministre de la Jeunesse et des Sports.

Karaté, violon, mais aussi sports collectifs ou activités artistiques, la liste est longue. Et les jeux dans tout ça ? *J&S* a mené son enquête et le résultat est encourageant : pour une fois les jeux ne sont pas passés... au bleu !



Remédier à l'insuffisance de la pratique sportive et aux carences des activités artistiques et culturelles à l'école primaire, voilà le but même des Contrats bleus. A l'origine, on trouve le souci de réaménager la journée scolaire. Éternel problème, resurgissant tel le Monstre du Loch Ness dans les dossiers des divers ministres de l'Éducation Nationale ou des Sports. Ainsi au feu ATS (Aménagement du Temps Scolaire) de Jean-Pierre Chevènement, a succédé l'ARES (Aménagement du Rythme Extra-Scolaire) de Christian Bergelin. « Extra-Scolaire », on l'aura remarqué, signifiant donc « en dehors de la classe », ce qui porte quelque peu ombrage à l'intérêt manifesté par le ministère de M. Monory pour ce vaste plan... !

Le dispositif est simple : il repose sur un engagement contractuel entre l'État, les communes et le milieu associatif. L'État, représenté par chacune des Directions Départementales de la Jeunesse et des Sports (DDJS) assure le financement de l'opération. 72 millions de francs ont été dégagés pour l'année scolaire 87/88. La rentrée 88 s'annonce encore plus prometteuse avec un budget de 150 millions. L'ambition est claire : faire de chaque école primaire en France un Point bleu. Pour l'heure, plus de 3 500 communes ont signé un Contrat bleu, ce qui représente plus d'un million d'enfants, près de 25 % de la population scolaire primaire. La mise en place de ces contrats étant souple et rapide, on s'attend du côté du ministère de la Jeunesse et des Sports à voir ce chiffre doubler d'ici la fin de la présente année scolaire.

L'État couvrant donc essentiellement les frais d'encadrement et la rémunération des animateurs, les communes et les associations apportent pour leur part les installations et le matériel pédagogique nécessaires. Enfin, le coût pour les parents est minime, variant d'une commune à l'autre et tenant compte de la situation familiale, comme pour les cantines ou les études du soir.

L'animateur du Point bleu est recruté par la commune ou par l'association chapeautant l'activité. Sa rémunération, d'un montant de 190 F par séance, est assurée par l'État.

Pour quelles activités ? Il faut « é-ti-que-ter » ! Le ping-pong, c'est sportif ; la flûte à bec, c'est artistique, et le théâtre, c'est culturel. Mais les Échecs ? Les Dames ? Et le Scrabble ou le Go ? C'est quoi ? Éternel et vaste débat ! L'opération « Contrat bleu » est lancée sur Paris et 20 000 petits Parisiens vont bénéficier de ces ateliers. Les disciplines retenues sont communiquées, et une première constatation s'impose : où sont donc passés les « Sports de l'esprit »? Pas le plus petit échiquier ou damier, ni le moindre go-ban ou plateau de Scrabble ! Mais la CLE



Thierry Paunin

« Ça va drôlement plus vite qu'aux échecs, dis-donc ! »

COMMENT FAIRE ?

Un Contrat bleu Échecs, Dames, Go ou Scrabble, vous verriez bien ça dans votre école ? Rien n'est perdu et il est encore temps de prendre le train en marche !

- Si vous êtes parent d'élève : contactez le directeur de l'école primaire de votre enfant pour lui parler de ces activités. Si vous êtes joueur vous-même dans l'une ou l'autre de ces disciplines, vous pourrez d'autant mieux mettre en valeur les atouts indéniables des « Sports de l'esprit ». Si vous voulez faire encore plus, le paragraphe suivant vous concerne aussi.
- Si vous êtes directeur(trice) d'école : contactez la mairie et plus particulièrement le service des sports de votre commune. C'est elle qui a la charge de mettre en place les Points bleus et de ventiler le budget de la DDJS (Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports). Insistez sur la facilité de montage d'un Point bleu « Sports de l'esprit » : des tables et quelques chaises suffisent, une salle de classe ou de cantine, par exemple ; le matériel de jeu n'est pas des plus onéreux. Côté matériel justement, vous trouverez de l'aide dans les cercles d'Échecs, ou les clubs de Dames, de Go ou de Scrabble de votre commune.
Ils ont tout intérêt à vous aider, puisque c'est à eux que vous vous adresserez pour recruter l'animateur de votre Point bleu, et qu'ils pourront, à terme, bénéficier de ce dépistage de « futurs champions ». Un conseil : adressez-vous bien à des cercles ou des clubs des fédérations françaises concernées. Vous y trouverez toute une logistique qui n'existe pas dans les associations socio-culturelles communales.
Si votre DDJS « n'a plus le sou » pour la présente année scolaire, mettez-vous tout de suite sur les rangs pour la rentrée 88/89. Nous vous rappelons que la manne de l'État passe de 72 à 155 millions de francs pour la deuxième année.
- Enfin, et si seulement vous êtes parisien : toutes les démarches décrites plus haut sont valables, mais en plus vous pouvez bénéficier du dynamisme et des précieux conseils de Jean Uzan, le « Monsieur Sports de l'esprit » de Paris, en le contactant au : (1) 43 43 44 96.

En guise de conclusion : pour tous vos problèmes ou vos questions, contactez-nous !

(Confédération des Loisirs de l'Esprit) veille au grain. Son secrétaire général, Jean Uzan, entreprend une démarche aussi énergique que volontaire. Et tout se précipite : les jeux de l'esprit reçoivent l'estampille « Sport » (évolution ou révolution ?) et rejoignent la vaste palette des disciplines proposées. Jean Uzan a mis le doigt dans l'engrenage et devient en quelque sorte le « Monsieur Sport de l'Esprit » de la Ville de Paris. Ainsi des directeurs d'écoles découvrent que Contrat bleu ne rime pas forcément avec hand-ball, violon ou poésie. Les jeux, et plus particulièrement les Échecs (mais ce n'est qu'un début), fleurissent en génération spontanée.

En un mois, on passe de quelques expériences isolées à vingt-huit Points bleus « sports de l'esprit », répartis sur dix arrondissements. Le « bouche à oreille » fonctionne bien, de nouvelles écoles manifestent leur intérêt : d'autres Points bleus verront le jour à la rentrée des vacances de Noël. Jean Uzan ne désespère pas doubler ou tripler le chiffre

actuel. Mais le « bouillonnant » secrétaire de la CLE voit plus loin : puisque les moniteurs « sports de l'esprit » animent souvent plusieurs Points bleus, il y a là, même si la rémunération mensuelle au bout du compte est encore modeste, création d'emploi. Pourquoi alors ne pas franchir le pas et envisager une formation « multi-jeux » sanctionnée par un diplôme ? L'idée est séduisante et les débouchés, dépassant bien sûr le cadre de l'animation scolaire, sont des plus divers. Un nouveau métier va naître ? Affaire à suivre.

Département	Nbre	Echecs	Dames	Scrabble	Multi-jeux
AIN	2	1	-	1	-
ARDENNES	10	7	-	1	2
AUBE	2	-	-	-	2
BOUCHES DU RHONE	3	3	-	-	-
CANTAL	6	-	-	-	6
DORDOGNE	1	1	-	-	-
DOUBS	3	3	-	-	-
EURE ET LOIR	2	1	-	-	1
HAUTE-GARONNE	10	(10)	(10)	(10)	-
GIRONDE	3	3	-	-	-
INDRE	1	-	-	-	1
INDRE ET LOIRE	2	2	-	-	-
ISERE	3	-	(3)	(3)	-
JURA	2	2	-	-	-
HAUTE-LOIRE	3	3	-	-	-
LOIRE-ATLANTIQUE	2	(2)	-	(2)	-
LOIRET	1	-	-	1	-
LOT	2	2	-	-	-
LOT-ET-GARONNE	4	3	-	1	-
MAINE-ET-LOIRE	1	1	-	-	-
MANCHE	6	3	-	3	-
MAYENNE	1	1	-	-	-
MEURTHE-ET-MOSELLE	8	4	-	4	-
MEUSE	1	-	-	1	-
MOSELLE	1	-	-	1	-
NIEVRE	4	4	-	-	-
NORD	30	(30)	-	-	(30)
OISE	2	1	1	-	-
BAS-RHIN	19	14	-	-	5
RHONE	3	-	-	-	3
HAUTE-SAONE	7	(7)	-	(7)	-
SAONE-ET-LOIRE	1	1	-	-	-
SARTHE	3	(3)	(3)	-	-
SEINE-MARITIME	3	3	-	-	-
DEUX-SEVRES	1	1	-	-	-
TARN	2	2	-	-	-
HAUTE-VIENNE	6	4	-	2	-
VOSGES	5	(5)	-	(5)	-
YONNE	3	3	-	-	-
BELFORT	2	2	-	-	-
SEINE-ET-MARNE	2	2	-	-	-
ESSONNE	4	4	-	-	-
HAUTS-DE-SEINE	3	3	-	-	-
SEINE SAINT-DENIS	2	2	-	-	-
VAL D'OISE	4	-	-	-	4
PARIS	28	22	-	2	4

La carte de France des Contrats bleus « Sport de l'Esprit ».

• les chiffres entre parenthèses soulignent une double ou triple activité.
• les départements absents de notre liste n'ont aucun point bleu "Sport de l'Esprit", ou n'ont pu nous répondre dans les délais.
• cinq départements méritent de figurer dans notre tableau mais n'ont pas su nous donner le détail des points bleus existants. Il s'agit de la Marne, du Vaucluse, du Gard, du Calvados et des Pyrénées Orientales.

• La ville de Paris est la seule DDJS de France à avoir des points bleus "Go". (4).

SUR LE VIF...

Paris XII[e] arrondissement. Cours Molière.
Mardi 8 décembre, 12 h 15.
« *Sur un échiquier, la case située en bas à droite doit être de couleur blanche... levez votre main droite...* » Ainsi s'exprime Micha Merlini, ancienne championne de France d'Échecs, et animatrice du Point bleu Échecs du Cours Molière. Dans la forêt de mains levées, elle dénombrera quand même quelques mains gauches ! L'apprentissage du noble jeu commence pour ces quinze enfants dans une salle de classe. Du plus jeune (une petite fille de cinq ans en cours préparatoire) au plus âgé (dix ans en CM2), la fascination qu'exerce l'échiquier mural et ses pièces aimantées a du mal à contenir l'enthousiasme. Et c'est là l'un des atouts de ces ateliers « Sports de l'esprit » que de réunir pour une même activité des enfants d'âges divers. Un « CM2 » contre un « CP » dans un match de foot, c'est irréalisable, mais aux Échecs cela se pratique couramment.
La séance se poursuit par le repérage des cases : a4, d6, f3, h7, etc., la similitude avec la bonne vieille bataille navale facilitera la compréhension pour s'y retrouver dans ce labyrinthe de 64 cases. A peine vient-on d'apprendre à reconnaître les pièces (le Fou en forme de sifflet, le Roi avec sa couronne, et le Cavalier qui a le plus gros succès) qu'il faut se séparer pour laisser la place au second groupe. Un peu de déception quand même de ne pas avoir joué (« jouer » le maître mot), même si on ne connaît pas encore le but du jeu (au diable les règles !), et surtout une grande impatience dans l'attente de la prochaine séance.

Jeudi : place au Go.
On prend les mêmes enfants, mais pas le même jeu ! Cette fois, l'animateur se nomme Jacques Sallée et l'idéogramme japonais brodé sur son pull-over en intrigue plus d'un. « *Ça veut dire Go en japonais, et le Go, c'est le jeu que nous allons apprendre.* »Les go-ban (plateaux de jeu) sont distribués, mais l'enthousiasme vient du stock de « jetons » blancs et noirs qui les accompagnent. L'animateur, 1[er] Dan, passe de table en table pour montrer comment une « pierre », et non pas un « jeton », se capture. Insatiables, les enfants demandent tout de suite s'ils peuvent jouer.
Quel n'est pas leur étonnement de s'entendre répondre par l'affirmative ! Et certains de conclure : « *Super ! Ça va drôlement plus vite qu'aux Échecs, dis-donc !* » Et effectivement le « miracle » se réalise : une quinzaine d'enfants qui ne soupçonnaient même pas l'existence du Go dix minutes auparavant, se lancent dans des batailles acharnées. Bien sûr, on rencontrera quelques problèmes en route (peut-on prendre cette pierre ? Se mettre sur telle ou telle intersection ?), mais l'animateur volera au secours de tous. Il nous confiera plus tard avoir expliqué au cours de la séance des situations techniques difficiles, chose impensable avec des adultes. La fin de la partie ralliera tous les suffrages avec le très attendu décompte des pierres capturées !
Deux ateliers « Sports de l'esprit » ont ainsi démarré dans l'enthousiasme le plus communicatif — celui de l'enfance — et dans l'impatience des nombreux autres mardi (jour des Échecs) et jeudi (jour du Go) à venir.

Thierry PAUNIN

OTHELLO

Les 12, 13, 14 novembre s'est déroulé le championnat du monde à Milan. Le Japonais Kenichi Ishii l'emporta devant le Français Paul Ralle (champion de France 87, voir J&S n° 48) et l'Américain David Shaman. Une première pour ce championnat : chaque pays était représenté par trois joueurs. Les Etats-Unis devancent la France dans le classement par équipe.


DR

Le Japonais Kenichi Ishii (à droite) l'emporta par 2 à 1 devant le Français Paul Ralle (à gauche).

DAMES : LE MATCH DIBMAN- GANTWARG 87

Toutes les années impaires, à peu près à la même époque, se déroule le match revanche entre le nouveau et l'ancien champion du monde. Cette année, il a eu lieu à Irkoutsk en Sibérie orientale, où il mettait aux prises deux Soviétiques, Dibman et Gantwarg. Comme d'habitude, le match se disputait en 20 parties, le gagnant étant celui qui remporte le plus de victoires. En cas de match nul, le tenant du titre le conservait. La cadence de jeu était de 50 coups pour deux heures, et d'une heure par tranche de 25 coups supplémentaires. Le match était arbitré par A. Lehman, et Dibman avait pour secondants le GMI Moguilianski et le MI Manchine, Gantwarg les GMI Baliakine et Valnéris.
Ce match, qui ne connut qu'un faible retentissement dans les médias occidentaux s'est terminé par un résultat surprenant et décevant ! Aucun des deux joueurs n'est arrivé à gagner une seule partie. Vingt nulles ! Du jamais vu dans l'histoire des matchs comptant pour le titre, à l'exception d'un Kouperman-Andreïko en 1971 à Tallin, où le match eut également un résultat identique. Mais on prétendit qu'il fut truqué.
Mais revenons à notre match. Un match où les nulles de salon n'eurent pas droit de cité, ce qui ne fut pas toujours le cas dans le passé. La plus courte partie dura 2 heures 25 (mais 51 coups), Dibman montrant à cette occasion son grand talent en employant 43 minutes pendant que son adversaire en dépensait plus du double. La partie la plus longue dura, quant à elle, près de 6 heures (Gantwarg ayant eu très chaud).
Si on devait déclarer un "vainqueur aux points" ce serait Dibman. Il eut nettement l'avantage dans trois parties, dans quelques autres aussi, mais de façon moins nette. Il a gâché ses chances de gain, montrant là une faiblesse toute relative mais bien réelle dans les fins de parties où il n'a pas su exploiter au mieux les possibilités offertes. Pour être tout à fait objectif, Gantwarg aurait pu également gagner et ce, dès la première partie où Dibman s'était lancé, commme cela lui arrive de temps à autre, dans une partie Roozenburg des plus aventureuses. L'ex-champion lança également une attaque des plus vigoureuses dans la 8e partie mais il fut stoppé dans son élan par un Dibman qui anihila tous ces efforts par un coup de nul difficilement imaginable pour un joueur ordinaire.

L.G.

ECHECS

• Le calendrier de la première Coupe du monde d'Echecs est connu. Organisée par l'association des Grands-Maîtres de Garri Kasparov, elle se déroulera sur deux ans (88/89) et comptera six tournois : Bruxelles (avril 88), Bilbao (juin 88), Reykjavik (octobre 88), Barcelone (mars 89), Rotterdam (juin 89) et Skelleftea (août 89). Marseille est la première ville en réserve. Dotée de plus de 2 millions de dollars, cette compétition réunira les vingt-quatre premiers GMI du monde, chacun devant jouer au moins quatre tournois, les trois meilleurs résultats étant retenus pour le classement final.

• **Résultats:**
- Belgrade (novembre) Cat. 14. **1.** Ljubojevic 8/11; **2.** Timman 7,5; **3.** Beliavski 7; **4.** Kortchnoï, Nikolic, Popovic 6; **7.** Short, Hjartarsson, Ivanovic 5; **10.** Salov, Gligoric 4,5; **12.** Marjanovic 1,5
- La Havane (novembre). C'est le Yougoslave Pedrag Nikolic qui devient le premier remplaçant du Tournoi des candidats de St-John, après sa victoire dans le match triangulaire qui l'opposait à Nogueiras (Cuba) et Granda (Pérou).
- Championnat des USA (novembre) Cat. 11. **1.** De Firmian et Benjamin 8/13; **3.** Fedorowicz, Dlugy, Seïrawan, Wilder 7,5; **7.** Goulko 7; 8. Christiansen, Rohde 6,5, etc.

• Un Anglais passe à l'Ouest ! Le GMI Tony Miles a annoncé qu'il quittait l'Angleterre et qu'il jouerait désormais pour l'équipe des USA.

• Boris Spassky a déclaré à Séville, lors du championnat du monde, qu'il avait l'intention de s'installer aux USA pour un ou deux ans mais qu'il continuerait néanmoins à défendre les couleurs françaises pour les Olympiades. Affaire à suivre !

• Joël Lautier continue !
Notre jeune espoir vient de franchir une nouvelle étape vers les sommets. Il obtient sa première norme de Maître International en terminant second du tournoi de Vivy en Belgique. A noter que son concurrent direct, l'Anglais Adams, avait, il y a quelques mois, décroché sa première norme exactement au même âge : 14 ans et 8 mois !

• Tous à Aubervilliers !
Il ne vous reste sans doute que quelques heures pour vous inscrire au plus célèbre des tournois de parties semi-rapides. On attend cette année encore 700 joueurs les 30 et 31 janvier; 68 000 francs de prix ! Téléphonez vite à Jacques Vernadet au (1) 48 60 59 03.



DR

Des commentateurs célèbres pour ce simultané : de gauche à droite : Michel Perron, Omar Shariff, Paul Chemla, Michel Cron.

BRIDGE

Le 13e simultané européen Philip Morris de Bridge s'est déroulé le 15 novembre dernier et a réuni 18 000 participants dans 400 centres de 15 pays.

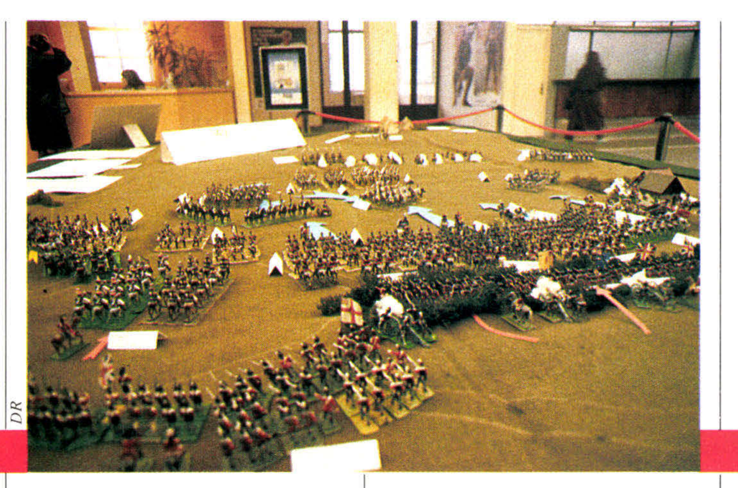
Les Allemands Cattelaens et Vent l'emportent avec un score de 73,63%.

La première paire française, constituée par Mmes Giraudy et Barley s'est classée 3e avec un score de 71,60%.

TRIATHLON DE BOULOGNE

29 novembre. La Mairie de Boulogne Billancourt referme les portes des salons d'honneur, qui résonnent encore des acclamations des participants au 5e Triathlon interclubs des jeux de simulation, organisé par Le Fer de Lance.

24 équipes (500 joueurs pendant deux jours) dont 6 venant de province.



DR

Michel Ouali, pour *Les Aigles*, a une fois de plus, écrasé ses adversaires. (rappelons qu'il était champion d'Europe napoléonien en 86).
L'épreuve de *Croisades* a été remportée par Le Fléau d'acier. Côté *Diplomacy*, c'est Xavier Blanchot le meilleur diplomate.

Les fanas de la fléchette avaient leur place, aussi, l'épreuve de *Supergang* fut remportée par "Kpitaliste" (employé par trahison). Les équipes de jeux de rôle qui avaient le choix le samedi entre *AD&D*, *Rêve de Dragon* et *JRTM*, eurent à déployer toute leur finesse et leur habileté dans un scénario de Denis Gerfaud (comme il a l'habitude d'en écrire). Certains "Dongeonneurs" purs et durs furent un peu étonnés.

Le dimanche, l'angoisse avec un grand A avec un scénario créé par Jean Lefebvre où les maîtres de jeu (*Appel de Cthulhu*, *Chill* et *Maléfices*) purent rivaliser dans l'horreur. Certains joueurs, à la fin du module, cherchaient le créateur pour l'étrangler, ils avaient trop "flippé" pendant ces quatre heures de jeu.

La meilleure équipe de jeux de rôle fut celle du "Fer de Lance", le meilleur maître de jeu, Sophie Dumas.

Le 1er club 87: celui qui a la garde du Dragon et qui gagne le micro-ordinateur : Le Fléau d'acier.

PENTE A BOULOGNE

Pente est un jeu magnifique, nous ne le répéterons jamais assez. Joueurs de la Région Parisienne, voici une occasion de vous y mesurer ou de le découvrir.

De nombreuses démonstrations et un grand tournoi se dérouleront le mercredi 17 février dans différents lieux de Boulogne. Inscrivez-vous le plus rapidement possible. C'est gratuit et il y a de nombreux lots à gagner ! Et faites participer votre petite fille ou votre jeune frère : on a prévu une catégorie "moins de 11 ans".
Pour tous renseignements et inscriptions : téléphoner au (1) 46 84 77 09.

AGENDA

- du 22 janvier au 7 février : le défi Pullman
- du 28 janvier au 3 février : 27e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord
- du 4 au 10 février : 39e foire internationale du jouet à Nuremberg (RFA)
- du 6 au 14 février : 3e festival international de jeux à Cannes
- du 26 mars au 4 avril : 3e salon des jeux de réflexion à Paris (Porte de Versaille)


Gilbert Tourte

Cannes, un vrai festival!

Celui-là, ça ne sera pas du cinéma! Puisque, du 6 au 14 février prochain, ce sera le 3[e] Festival international des jeux qui se déroulera dans le prestigieux palais.

Tous les classiques y seront représentés, bridge, échecs, Scrabble, backgammon, dames, tarot, go, mais aussi la belote, les jeux de rôle, le skat... Tournois de tous niveaux côtoiront initiations en tous genres. Signalons, aux échecs, le Grand Prix de Cannes, réservé aux 2100 Elo et plus, doté de 100 000 F de prix ainsi que trois tournois destinés aux autres catégories.
Aux dames un open international ouvert à tous les joueurs et un open national ouvert aux joueurs français ayant un capital-points inférieur à 200. Sept rondes système suisse avec tirage au sort lors de la 1[re] ronde. Inscriptions : auprès de la FFJD, BP 13, 33041 Bordeaux Cedex. Tél : 56 29 08 46 (date limite 31 janvier 1987).
Côté spectacle, quatre événements marqueront le festival.
- La 1[re] Simultanée mondiale d'échecs : Garry Kasparov sera opposé simultanément, depuis Cannes, à douze joueurs répartis dans le monde entier et relié directement par télématique.
- Les "As d'Or": la ville de Canne remettra les "As d'Or" aux meilleurs professionnels du jeu. L'un des jurys sera composé du grand-public.
- La Nuit des Jeux : du lundi 8 février à 20 heures jusqu'au lendemain mardi à 12 heures, une nuit blanche sera consacrée au jeu avec des marathons de bridge, de Scrabble et d'échecs.
- Un Match France-Angleterre en bridgevision : à l'aide de techniques modernes (informatique et vidéo sur écran géant), une équipe championne de France s'opposera à une équipe championne d'Angleterre.

Enfin, le festival se déroulant pendant la période des vacances scolaires, la Direction du tourisme de Cannes a négocié des tarifs très avantageux avec la SNCF et AIR INTER ainsi qu'avec les hôtels cannois (à partir de 95 F par jour, par personne pour un "deux étoiles"). Pour tous renseignements : Direction Générale du Tourisme, Esplanade Président Georges Pompidou, La Croisette, 06400 Cannes. Tél : (16) 93 39 01 01 poste 2017.

Avant salon

Le 27[e] salon international du jouet se déroulera cette année du 28 janvier au 3 février à Villepinte-Paris-Nord. Comme chaque année plein de nouveautés sur les stands. En voici quelques-unes en "première exclusivité".

- Ravensburger : quatre nouveaux jeux de société, *A travers la France*, *L'Héritage de Maloney*, *La Ruée vers l'Or* et *Dorada*. Et de nombreux jeux pour les plus jeunes, *L'Inspecteur La Malice*, *L'Oisillon quitte son nid* et *L'Apprenti magicien* (une animation toute en tours de passe-passe aura lieu sur le stand).

- Dujardin : *Médecins sans frontières* vous enverra en mission.

- Habourdin : beaucoup de "questions-réponses" avec *Le Rouge et le noir* (spécial bac littéraire); *Quitte ou double; Aux urnes, Citoyens* (révisez votre instruction civique); *Bon voyage avec Michelin.*

- Jeux Descartes : *Blood Bowl*, la traduction du jeu de rôle *"Star wars"* et *Suprématie*.

- Schmidt : des extensions pour *L'Œil noir, La Forêt des araignées, Terreur sur Rana; Chill, Vampire* (de la Roumanie au Japon) et *La Vengeance de Dracula, Le Rodeur de la lande; Murder Party, Qui a tué Max Duvall?, La Dernière Chance; New Super Héros (Marvel, L'Araignée)*, un jeu de base et quatre modules. Et des jeux de plateau : *Thorval* (mi-wargame mi-JdR); *Acquire* de Sid Sackson (une réédition); *Maharadja* (Inde et pierres précieuses); *Ultra-Secret* (un jeu policier). Pour les plus jeunes, *Corry* (une enquête policière).



- International Team : *Single Game*, le "nouveau solitaire".

- Oriflam : Runequest (enfin ?).

Estrategia y simulacion y rol!

Olé! Nos amis espagnols, jusqu'à présent fort discrets dans ce domaine, semblent désormais atteints par le virus.
Témoins, ces journées du jeu de stratégie, de simulation et de rôle qui se sont déroulées du 5 au 8 décembre derniers à Barcelone. Expositions, démonstrations, tournois, tout était admirablement organisé pour attirer fanas et curieux aux *Transformadors*, le centre de *"Cultura Juvenil"* de la capitale catalane.
Certes, on pouvait constater que la production nationale est encore bien timide et se limite à quelques titres en jeux de stratégie. Les amateurs de wargames s'affrontent surtout sur les productions d'Avallon Hill et d'International Team. Le seul jeu de rôle traduit en espagnol est (encore!) *Donjons & Dragons*. Mais l'on joue, avec des règles en français (!) à *L'Appel de Cthulhu, Maléfices, Légendes* et... *Mega!*

Déjà, deux revues spécialisées, *Lider* et *Troll* convoitent un marché en pleine expansion. *Troll* profitait d'ailleurs de ces journées pour remettre ses "oscars". Meilleur jeu de rôle : *Call of Cthulhu*: meilleur scénario : *Masks of Nyarlathotep* et meilleure revue consacrée aux jeux de rôle : *Casus Belli* (Cocorico!)

De prestigieux (!) représentants français avaient même été invités pour faire part de leur expérience. André Foussat et Anne Vétillard, du groupe Paradoxe, présentaient un montage vidéo de leurs plus belles réussites en jeu de rôle grandeur nature (message personnel : les Espagnols ont adopté le sytème PAL et non notre bon vieux SECAM) et vous savez qui, mais oui, Alain Ledoux, notre Rédacteur en Chef lui-même, était là pour parler de la presse spécialisée. Tout ça s'est évidemment terminé devant une somptueuse paëlla... Vivement l'année prochaine!

Contacts : Ludo-centre, Lluria, 41 Pral, 08009 Barcelona.

Le défi Pullman

De nouvelles dates pour cette manifestation annoncée dans notre dernier numéro : 22 janvier au 7 février. Dans ce cadre se déroulera le Défi mondial, le 24 janvier au Palais de L'UNESCO sous l'égide du FIDEPS (Fonds International de Développement de l'Education Physique et Sportive).

Abandonnant momentanément les échecs, Agafanov affrontera en simultanée 250 damistes... et quelques ordinateurs (le record actuel est de 156 damiers).

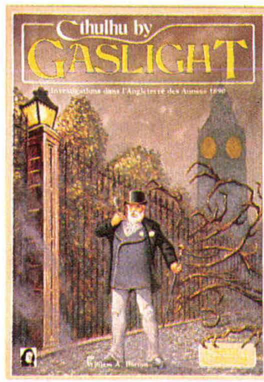
J&S vous invite à participer à cette simultanée (dix places à retirer au 5, rue La Baume, 75008 Paris). Egalement des invitations pour les spectateurs (à retirer à la même adresse). Pour tout renseignement : ADES, 4, rue du Parc, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (1) 47 37 15 57.

CRIME PARTY

Les éditions Solar viennent de publier des petits livres, traduits de l'américain, qui offrent chacun une enquête policière à résoudre en société. Cette enquête, moitié jeu de rôle, moitié jeu de société ne pourra bien entendu se jouer qu'une seule fois avec les mêmes joueurs (comme *Murder Party* de Schmidt).
Un meneur de jeu est nécessaire. C'est lui qui distribuera les rôles, les indices, préparera le lieu du crime et pourra selon son inspiration, peaufiner l'ambiance.
Il est d'ailleurs recommandé de venir jouer déguisé pour plus de réalisme. Même si le rôle de meneur peut paraître fastidieux, surtout dans la préparation, assez longue, le jeu en vaut la chandelle et vous pourrez



ainsi passer une agréable soirée où le suspense et le rire se mêlent. Et ceci à moindre prix.
Pour le moment, trois titres disponibles. Bons baisers de ma tombe (pour huit joueurs). Le Secret des truffes, également pour huit joueurs, et Le Jeu de la mort, pour six joueurs.
Que le Dieu des Détectives vous aide! (Solar, 25 F).

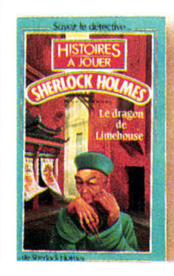


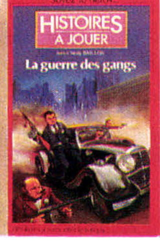
CTHULHU BY GASLIGHT

(Supplément pour *L'Appel de Cthulhu*)
Ce titre qui pourrait signifier "Cthulhu sous la lumière des réverbères à gaz" est un développement de *L'Appel de Cthulhu* dans une autre époque. Celle des années 1890 à Londres.
Dans la boîte, on trouve un guide des années 1890 qui, outre la présentation de Londres à cette époque, décrit la situation sociale, économique et politique de toute la Grande-Bretagne.
Un second livret contient un scénario, "Les Horreurs du Yorkshire", qui a la particularité de réunir pour cette aventure, le célèbre détective de Conan-Doyle, Sherlock Holmes, et les légendes lovecraftiennes. (Si certains puristes se choquaient d'une telle rencontre, il leur suffirait de changer le nom de Sherlock Holmes et de quelques autres personnages. Un petit tableau est d'ailleurs prévu à cet effet.)
En plus des deux livrets, on trouve une carte, grand format, de Londres et une nouvelle feuille de personnage.
Pourquoi une nouvelle feuille? Tout simplement à cause de quelques changements dans les chances de base de certaines compétences. L'époque amène également de nouvelles professions et quelques changements dans les armes et leurs utilisations (à chaque époque, ses modes).
Ce supplément, fruit d'un long travail, ne peut que ravir un grand nombre de joueurs, qui fans ou non de Sherlock Holmes, y trouveront matière à bien des aventures. Et, pourquoi pas, peut-être pourront-ils se servir de la célèbre machine à explorer le temps de H. G Wells. Sait-on jamais!
Un supplément indispensable que Lovecraft lui-même n'aurait sûrement pas renié.
(Jeux Descartes, 119 F)

JAMES BOND - TRANSFORMERS

Albin Michel édite une nouvelle série de livres jeux, "Vous êtes le héros", destinée aux plus jeunes. Deux thèmes, pour commencer, "*The transformers*", d'après le dessin animé, (dès 8 ans), et "*James Bond*" avec Roger Moore et ses gadgets. Pas de dés, pas de crayons, pour ces aventures à lire plutôt qu'à jouer, peu passionnantes et vraiment réservées aux très jeunes.





WARHAMMER BATTLE

(Agmat-Citadel)



matériel:

- une boîte 31 × 23 × 3 cm contenant trois livrets de règles:
- les combats
- la magie
- le "bestiaire"

but du jeu:

réussir différentes missions selon les scénarios. Mais dans tous les cas, chaque joueur personnifie le général d'une troupe de créatures fantastiques qui devra toujours, évidemment, vaincre l'adversaire.

le jeu:

attention, *Warhammer Battle* n'est pas un jeu complet. Dans la boîte, vous ne trouverez en effet que les règles. A vous de vous procurer le matériel, c'est-à-dire vos armées de figurines fantastiques!
L'échelle du jeu est le "un pour un", c'est-à-dire que chaque figurine représente une créature, de l'homme-lézard au fantôme en passant par le gobelin!
Chacun compose son armée en fonction des figurines dont il dispose tout en respectant un "budget" adopté à l'avance par tous les joueurs; en effet, chaque figurine a une valeur en points proportionnelle à sa valeur de combat. Un dragon "vaut" évidemment beaucoup plus cher qu'un misérable orc!
Le "système de combat" fournit des règles précises sur les mouvements des troupes, les formations qu'elles peuvent adopter, leur moral et même leur discipline. Allez retenir un nain face à un gobelin! Les affrontements eux-mêmes se règlent par des tirs, en mêlée ou encore par l'usage de la magie.
Cette dernière joue évidemment un rôle capital dans ce système. Les règles de magie sont originales et intéressantes, mais la disparité des objets déconcertera ceux pour qui l'attrait d'une simulation de bataille, fut-elle fantastique, réside avant tout dans l'élaboration de stratégies et de tactiques.

commentaires :

on attendait depuis longtemps la traduction de *Warhammer Battle*, éditée en anglais par Games Workshop. Cette règle, l'une des premières pour figurines fantastiques, était très originale à l'époque et elle connut un grand succès en Grande-Bretagne. Aujourd'hui, malgré quelques améliorations, on ne peut qu'être déçu. Le principal défaut concerne certainement les séquences de jeu. Les joueurs jouent les uns après les autres, ce qui n'est tout de même pas l'idéal dans la simulation de bataille. Déplacements et tirs simultanés seraient plus réalistes! On peut aussi déplorer une trop large part accordée au hasard dans la résolution des combats.

Cela dit, les règles fourmillent de bonnes idées. Et si les "wargamers" condamneront sans appel leur manque de cohérence, les amateurs de jeux de rôle médiévaux-fantastiques y trouveront sans doute un agréable divertissement. Après un "donjon", on se fait une petite bataille?

Regrettons enfin, encore une fois, les prix excessifs des productions de faible tirage. Plus de deux cents francs pour trois livrets de 64 pages, ça fait tout de même beaucoup!

EN BREF :

type de jeu: wargame avec figurines
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: pas de "matériel"!
clarté des règles: 7/10
originalité: 7/10
nous aimons: 



MAXI-BOURSE INTERNATIONAL

(Schmidt France)

matériel:

- une boîte 33×30×8 cm
- un plateau représentant la "corbeille" de la bourse
- un tableau de cotation, un crayon et un chiffon
- 6 pions
- 2 dés
- 6 livrets de gestion
- 400 cartes de 1 000 titres chacune
- 1 100 chèques de 10 000 à 500 000 dollars
- 160 cartes événements réparties en cinq séries:
- bourse
- politique intérieure
- rumeurs
- strictement personnel.

but du jeu:

être le plus riche en fin de partie!

le jeu:

au départ, les joueurs possèdent chacun 15 millions de dollars et 10 000 actions; leur but commun est de s'enrichir le plus et le plus vite possible. Deux des concurrents auront à charge de s'occuper l'un de la banque, l'autre du tableau de cotation. L'action se déroule sur un plateau constitué de soixante et une cases formant un parcours. Les participants déplacent leurs pions sur le plateau à l'aide de dés.
Certaines cases permettent de tirer une carte événements. Les autres permettent d'acheter des titres. Lorsqu'un joueur (tombant sur une case titre) désire acheter des actions d'une société, ses adversaires peuvent aussi se porter acquéreurs de ces actions, ce qui fera monter leur cote de 10 dollars par tranche de mille actions réclamées (au début les actions valent entre 100 et 500 dollars). Sur le tableau, le coteur modifie donc le cours des titres réclamés à la hausse ou à la baisse, ceux qui, proposés à la vente, ne trouvent pas acquéreur.
Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case autre que titre (politique intérieure, internationale, strictement personnel, rumeurs, ou bourse), il tire une carte du paquet correspondant qui provoquera un événement imprévisible: vente forcée, hausse des cours ou encore Krach boursier dramatique.
A tout moment, les joueurs peuvent entamer des transactions entre eux. A la fin de chaque tour de plateau, les joueurs perçoivent de la banque des dividendes proportionnels aux actions qu'ils possèdent; de plus, des "bonus" substantiels sont accordés aux actionnaires possesseurs de trusts ou de cartels (majorité des parts dans des sociétés de même type ou dans un ensemble de sociétés dépendantes les unes des autres).
La partie prend fin lorsque tous les joueurs, sauf un, sont ruinés, lorsque toutes les actions ont été vendues et que les joueurs ne font plus de transactions, ou encore au terme d'une durée fixée à l'avance. Evidemment le plus riche gagne!

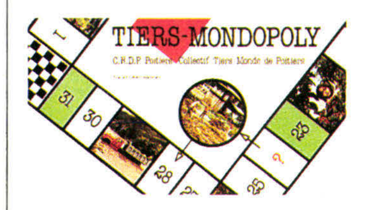
EN BREF :

type de jeu: simulation boursière
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 10/10
originalité: 8/10
clarté des règles: 9/10
Nous aimons: ♥ ♥ ♥

commentaires:

terrible dilemme du jeu de simulation : doit-il se perdre dans d'infimes détails pour se vanter d'un irréprochable réalisme ou risquer la caricature au nom de la "jouabilité"? Sur le thème de la Bourse, on pouvait craindre le pire... dans l'un ou l'autre sens! Il semble bien que les auteurs aient réussi le rare tour de force de concilier réalisme et accessibilité.
Spéculations, transactions, variations des cours... Les joueurs jonglent avec quarante des sociétés les plus connues dans le monde. La part du hasard, mis en œuvre par dés et cartes événements, reste raisonnable et finalement réaliste! Les rebondissements spectaculaires sont fréquents. Mais cependant, le succès dépendra largement de la stratégie adoptée et de la réussite des coups de bluff. Tout l'art consiste à inciter les adversaires à acheter à un prix exorbitant des actions qui ne vous intéressent pas, tout en laissant stagner les cours de celles que vous convoitez en secret.
Des règles simples et un matériel irréprochable pour une simulation aussi intéressante que distrayante qui procure autour de la table les frissons du vrai "jeu en Bourse"... sans ses risques! A signaler tout de même que le jeu perd beaucoup de sa saveur à moins de quatre participants.

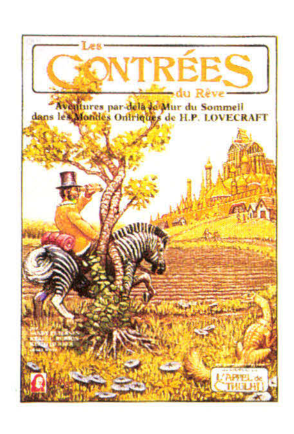
TIERS-MONDOPOLY



Quittez la rue de la paix et rendez-vous au Pérou. Ne passez pas par la case départ et ne touchez pas 20 000 francs, car vous n'êtes plus qu'un modeste paysan. La prison vous menace, les terroristes vous entourent. Comment développer votre exploitation agricole? Car partout, la règle du jeu est la même: devenir le plus riche! 179 F. Collectif Tiers-Monde, 23, rue des Trois Rois, 86000 Poitiers.

LES CONTREES DU REVE

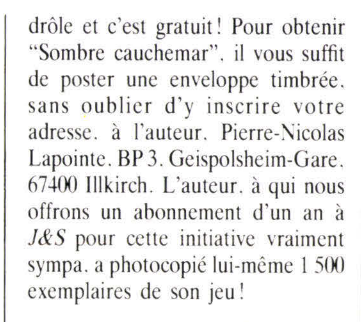
(Supplément pour L'*Appel de Cthulhu*)
Après le monde des années 20, bien connu des Investigateurs, et celui des années 1890 en Angleterre (*Cthulhu by Gaslight*), voici celui des rêves, du monde onirique de Lovecraft qui, au fil de ses œuvres, a tissé un monde merveilleux, *Les Contrées du Rêve*. La boîte contient un livret sur ces contrées, présentant les lieux oniriques, l'ambiance de ce monde, des nouveaux sorts et un bestiaire des personnages illustres et des "créatures de rêve".
Le second livret, propose six scénarios de difficulté croissante allant de la simple promenade à l'horreur la plus totale, permettant de se familiariser avec ces contrées.
Enfin, une carte des contrées et des aides de jeu accompagnant les scénarios.
Les Investigateurs vont pouvoir ainsi devenir "rêveurs", soit par la magie,



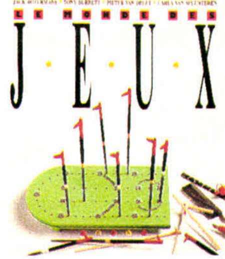
soit physiquement en découvrant un lieu de passage, ou plus simplement en dormant, par le songe.

Comme les joueurs s'en apercevront rapidement, ce monde baigne dans une ambiance particulière, et il demandera une mise en condition importante, différente de celle des enquêtes habituelles. L'horreur y est certainement moindre, mais le fantastique et le merveilleux y sont rois.

Ces aventures, bien que plus limitées que dans l'univers de Cthulhu n'en apportent pas moins un supplément indispensable au monde de Lovecraft, et les Investigateurs s'apercevront, qu'être "rêveur" n'est pas toujours de tout repos. Quant à l'interaction entre les deux mondes, ils découvriront qu'elle existe aussi et que certaines informations dont ils ont besoin dans le monde tangible ne peuvent se trouver que dans ces contrées changeantes et méconnues. (Jeux Descartes, 129 F)



drôle et c'est gratuit! Pour obtenir "Sombre cauchemar", il vous suffit de poster une enveloppe timbrée, sans oublier d'y inscrire votre adresse, à l'auteur, Pierre-Nicolas Lapointe, BP 3, Geispolsheim-Gare, 67400 Illkirch. L'auteur, à qui nous offrons un abonnement d'un an à *J&S* pour cette initiative vraiment sympa, a photocopié lui-même 1 500 exemplaires de son jeu!



LUDO-BRICO

Fabriquez vous-même vos propres jeux (près d'une quarantaine) à partir des matériaux les plus divers. C'est ce que vous propose *Le Monde des jeux* aux éditions du Chêne. Un "beau livre" qui, par ailleurs, vous présente un vaste choix de jeux ayant une importance historique, géographique ou sociale. Jeux de plateau, de dés, de dominos, de cartes; quelques casse-tête; jeux de stratégie, d'alignement, de poursuite... De l'Antiquité à nos jours, de l'Inde et de la Chine en passant par l'Afrique...
A offrir à tout ludophile (et bricoleur).

TRIVIAL PURSUIT

Le Trivial nouveau est arrivé! Même principe (questions-réponses), mais une présentation nouvelle: un livre (27×27), axé sur 120 thèmes de 25 questions chacun, accompagné d'un livret de réponses.
La nouveauté, c'est aussi l'apparition de questions liées à des photos ou dessins, hélas en noir et blanc! Quelques règles de jeu sont proposées au début de l'ouvrage, mais il est regrettable que trop de questions soient directement puisées dans les versions précédentes.
(Edition n° 1, 198 F)

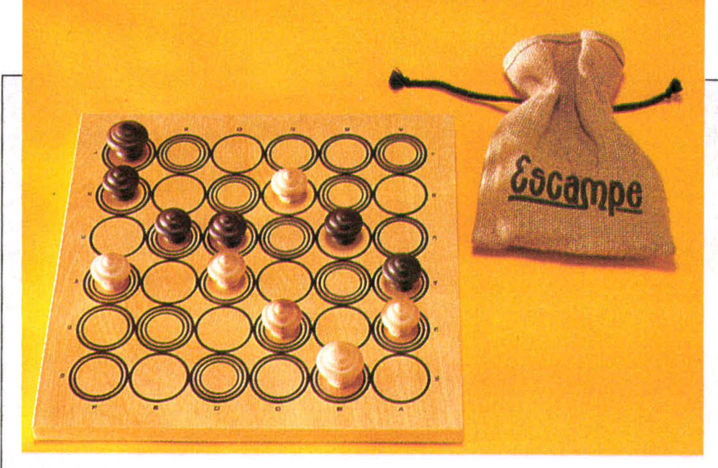


SOMBRE CAUCHEMAR

Un jeu de rôle avec un scénario sur un recto-verso de 21 × 29,7, c'est l'exploit réalisé par Pierre-Nicolas Lapointe. En plus, c'est facile, c'est

EMPIRE GALACTIQUE

Une toute nouvelle présentation pour ce jeu de rôle de François Nédélec.
Un écran à trois volets en carton très rigide et glacé à l'intérieur duquel vous trouverez de nombreux plans et dessins des créatures, un bloc de fiches de personnages ainsi que trois livres de poche: "Le Livre du maître de jeu", "Le Livre du rôle" et "L'Astéroïde".



ESCAMPE

(Le Fi du dé)

matériel:

- un plateau en bois de 30 × 30 cm
- un sac de toile
- 10 pièces (5 blanches, 5 noires), les "paladins"
- 2 pièces plus grandes (une blanche, une noire), les "licornes"

but du jeu:

capturer la licorne adverse en la rejoignant sur son socle avec un paladin.

le jeu:

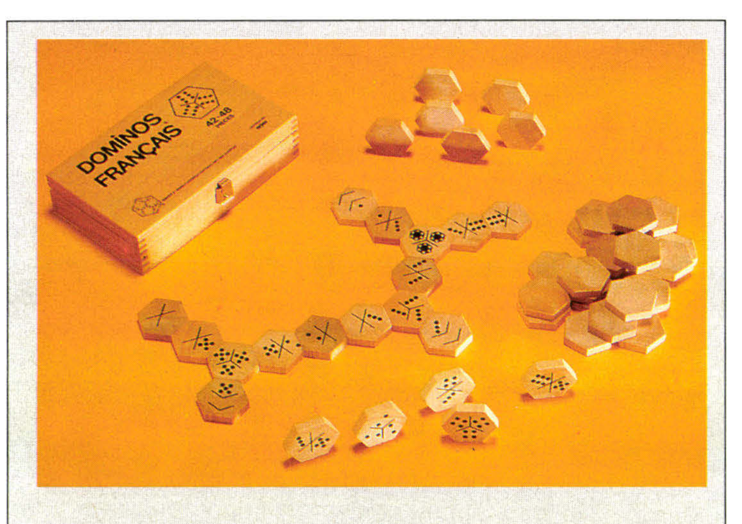
un joueur prend les blancs, l'autre les noirs. Les noirs choisissent leur "ligne de camp" (un des quatre côtés du plateau), les blancs se placent sur la ligne opposée.
Les joueurs disposent leurs six pièces sur leur ligne, à leur convenance. Le plateau est composé de trente-six cases rondes appelées socles. Chaque socle est entouré d'un cadre, simple, double ou triple. Les pièces se déplacent en ligne droite ou brisée, en avant ou en arrière, mais jamais en diagonale. On ne peut repasser deux fois au même endroit lors d'un déplacement. Une pièce se déplace d'un nombre de cases exactement égal au nombre de lignes du cadre du socle où elle se situe au départ du coup (cadre simple, une case de déplacement, double: deux, triple: trois). Les blancs commencent. A son tour, chaque joueur ne peut déplacer qu'une pièce située sur un socle identique à celui d'arrivée de la pièce jouée par l'adversaire. Si aucune pièce ne peut se déplacer en respectant cette règle, le joueur déplace alors une autre pièce de son choix.
Une pièce ne peut passer sur un socle déjà occupé. Licornes et paladins obéissent aux mêmes règles de déplacement. La seule prise possible est celle de la licorne adverse par un paladin. Pour cela, il doit terminer son déplacement sur le socle qu'elle occupe.

commentaires:

Escampe est un jeu tactique qui ne laisse aucune place au hasard: tout dépend du calcul des coups. Le principe est simple: chaque pièce jouée impose à l'adversaire un choix de coups possibles plus ou moins restreint. Il s'agit, bien sûr, de forcer l'adversaire à jouer un coup défavorable. Il est déconseillé de se cantonner à un jeu défensif en ne se souciant que de la protection de sa licorne, car un coup forcé peut faire s'écrouler le plus fort des remparts.
En revanche, un paladin bien placé à côté de la licorne peut la protéger efficacement tout en laissant quatre pièces pour l'attaque. La tactique commence dès la pose des pièces, et même dès le choix du camp (pour les noirs). Le choix du socle de la licorne est fondamental et ne tolère pas d'erreur. Les angles sont, en général, plus sûrs car ils ne permettent que deux arrivées possibles pour les assaillants au lieu de trois.
Un cadre simple ou triple représente un danger à côté de la licorne; un liseré double, par contre, la protège tant qu'elle n'est pas forcée de se déplacer.
Escampe aurait mérité une bonne place dans l'article "Le droit à la différence" (J&S n° 47) que François Pingaud a récemment consacré aux jeux abstraits où le terrain influe sur le déplacement des pièces.

EN BREF:

type de jeu: tactique
nombre de joueurs: 2
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥ ♥



DOMINOS FRANCAIS

(Arjeu)

matériel:

- une boîte en bois 20 × 12 × 5 cm
- 48 pièces en bois : les "dominos hexagonaux"

but du jeu:

exactement comme aux dominos classiques ! Etre le premier à poser sa dernière pièce ou garder en mains le moins de points lorsque le jeu est bloqué.

le jeu:

on retrouve bien sûr les 28 pièces des dominos classiques. Ici, les points sont marqués face à deux bords opposés des hexagones, les quatre autres bords étant neutralisés. Mais de plus, le jeu compte :

- 7 "fermetures": face aux points (de 0 à 6) figure un symbole (un "chevron") qui bloque la progression dans cette direction. C'est un cul de sac ;

- 7 triples : les mêmes points (de 0 à 6) sont représentés suivant trois directions différant de 120° ;

- 6 jokers : le symbole joker peut bien sûr s'accoler à n'importe quel nombre mais pas à une fermeture. Deux dominos portent un double joker, deux autres un triple et, enfin, deux présentent un joker opposé à une fermeture.

Ce sont évidemment les triples qui apportent l'originalité de ce jeu par rapport aux dominos classiques. A chaque fois que l'on en pose un, une voie supplémentaire est ouverte. Ce qui a sans doute imposé la création de "fermetures" pour limiter les possibilités.

commentaires:

on a connu il y a quelques années les Triominos, qui se jouaient selon les trois axes des triangles équilatéraux. Ici, on a recours aux hexagones pour pouvoir progresser soit dans deux, soit dans trois dimensions. Pourquoi pas ? Il s'agit certes d'une innovation, mais qui reste bien limitée.

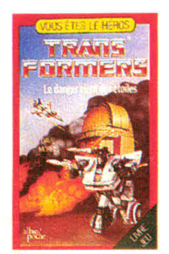
Côté présentation, on appréciera le matériel en bois (un luxe de nos jours !), mais on regrettera la mauvaise impression des points sur les pièces. C'est vraiment dommage !

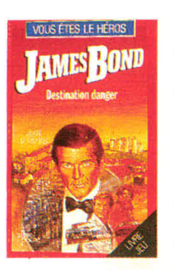
EN BREF :

type de jeu: Dominos !
nombre de joueurs: 2 à 8
présentation: 6/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 3/10
nous aimons: ♥

HISTOIRES A JOUER

Deux nouveaux titres dans la collection "Histoires à jouer" chez Presses Pocket. *La Guerre des Gangs* vous plongera dans les bas-fonds de Chicago durant la Prohibition.
Le Dragon de Lime House vous entraînera sur la piste de Sherlock Holmes jusqu'au cœur du quartier chinois de Londres. Des livres-jeux de facture maintenant classique avec des histoires intéressantes. Bien étudiés, complets (choix des capacités des héros, par exemple), ils raviront les amateurs.





ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE

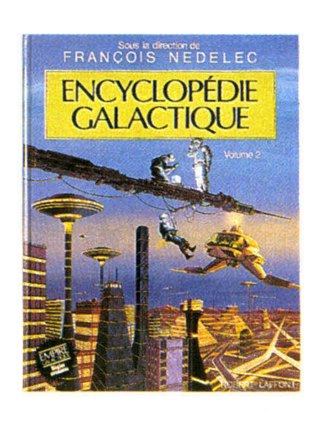
Comme nous vous l'avions annoncé dans notre précédent numéro, ce volume 2 devait suivre le premier très rapidement. Voilà chose faite. D'une présentation similaire, grand format, cartonné, ce volume complète le premier en apportant d'autres règles et éclaircissements sur l'Empire Galactique.

La première partie concerne la vie quotidienne de l'Empire avec sa justice, ses lois du commerce, les communications et les loisirs, ainsi que celle des citoyens aussi bien en ce qui concerne leur nourriture que leurs moyens de transport.

La seconde partie concerne le jeu plus directement, puisqu'elle parle des personnages, de leurs statuts (au sein des guildes ou d'hommes libres), des moyens de gravir les échelons au sein des guildes, de l'armée et même du clergé, et enfin de nouvelles compétences (nombreuses) qui vont du maniement d'armes lourdes au sixième sens, en passant par les techniques de vente, entre autres.

La troisième et dernière partie de ce volume est consacrée à deux scénarios. Le premier, plus classique, est conçu pour des joueurs peu expérimentés, tandis que le second emmène des aventuriers aguerris dans les méandres de la religion et du pouvoir.

Ce deuxième volume vient donc compléter et clore les règles avancées d'*Empire Galactique*, répondant aux nombreuses questions que se posaient bien des joueurs.
On peut jouer à *Empire Galactique* sans forcément lire les règles avancées qui ne sont qu'un complément pour les joueurs exigeants ou expérimentés. Mais en revanche, tout meneur de jeu aura intérêt à se plonger dans cette source d'idées pour des scénarios conçus sur des bases solides. (Laffont, 140 F)



ON NE VIT QUE SIX FOIS!

(Scénario pour *Paranoïa* de Pierre & François Lejoyeux)
Tout d'abord, un "Cocorico" pour cette création française. Histoire de prouver que nous pouvons être tout aussi débiles que nos néanmoins amis anglo-saxons, et s'éclater avec *Paranoïa*.



L'histoire ? Comme d'habitude hautement philosophique et pleine de nuances.
Il s'agit pour nos pauvres Clarificateurs de partir à la recherche d'un certain BO.U.DHA.6, et comble de malheur, aller à l'extérieur ! Oui ! à l'extérieur ! Dehors !
Bon ! Admettons que nos Clarificateurs parviennent à assurer cette mission. Encore faut-il revenir dans le complexe, qui va se révéler alors, autrement dangereux que l'air frais de l'extérieur. Tentatives d'assassinats, tueurs de "l'anti-mutants" et

terroristes communistes ne sont que de simples anicroches dans cette aventure qui leur réserve une fin toute en surprises!
(Jeux Descartes, 64 F)

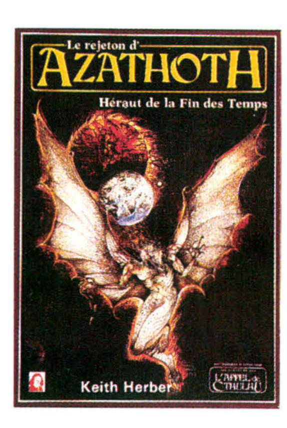
LE REJETON D'AZATHOTH

(Une campagne pour L'*Appel de Cthulhu*)

Décidément, les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* sont comblés. Trois boîtes en moins d'un mois! Espérons que leurs économies sont conséquentes ou que le père Noël ait été très généreux.
Cette troisième boîte est une sorte de "super-production" qui propose aux gardiens et aux joueurs une "super-aventure" en sept épisodes, qui promet de longues soirées d'enquêtes et de terreur.
L'histoire serait trop longue à raconter, sachez seulement qu'elle débute par la mort de P. Baxter, ancien professeur d'un des Investigateurs, mais que ce décès ne paraît pas très naturel. Et qu'elle finit au Tibet par *Le Rejeton d'Azathoth*, une conclusion qui peut influer sur l'évolution même de l'humanité. Tout un programme!

Signalons tout de même qu'il est préférable, pour deux des épisodes et pour une meilleure compréhension générale, de connaître les règles des *Contrées du rêve*.

Du point de vue du matériel, la boîte contient trois livrets et une carte de visite (aide de jeu). Les deux premiers livrets se partagent la présentation de la campagne et les sept aventures la formant, tandis que le troisième livret contient toutes les aides de jeu nécessaires (lettres, extraits de presse, etc.) afin d'aider à la réussite de cette périlleuse aventure, avec un grand "A".
(Jeux Descartes, 119 F)





PANIC CIRCUS

(Le Fi du dé)

matériel:

- un plateau en bois de 30×30 cm
- un petit sac de toile
- 12 dominos rouges représentant d'un à quatre éléphants, chats ou souris.
- 12 dominos verts représentant d'un à quatre éléphants, chats ou souris.

but du jeu:

marquer plus de points que son adversaire au décompte des figures à la fin.

le jeu:

chacun des deux joueurs choisit une couleur (vert ou rouge). Il reçoit les douze pions (ou "dominos") de cette couleur représentant respectivement d'une à quatre fois chacun des trois types d'animaux. Le "combat" entre deux pions de couleur différente sera réglé de la manière suivante: s'ils représentent le même animal, celui qui comporte le plus grand nombre de figures l'emporte (quatre éléphants battent deux éléphants...) sinon on appliquera, sans se soucier du nombre de figures, une hiérarchie cyclique, l'éléphant battant le chat, le chat battant la souris et la souris battant l'éléphant.
Chaque joueur place d'abord ses douze pions devant lui, à sa convenance, en formant un cadre rectangulaire.
Le plateau présente douze cases disposés en cercle. D'eux d'entre elles, diamétralement opposées, sont marquées d'une étoile. Le joueur qui commence place l'un de ses pions sur une case du plateau. Son adversaire va alors, à son tour, poser l'un de ses pions sur la même case, s'il est plus "fort" il place son pion sur le premier posé, s'il est plus faible en dessous. Puis les deux joueurs, en commençant par le gagnant du premier combat, jouent de la même manière un deuxième pion sur une case voisine de celle où ils ont déjà posé des pions. Mais les joueurs ne peuvent jouer que l'un des deux pions contigus à la brèche formée par l'enlèvement du premier pion de leur cadre rectangulaire. Et avec la restriction supplémentaire qu'on ne peut répondre à la pose d'un pion par celle de son jumeau de couleur opposée (on ne peut faire combattre deux souris contre deux souris). Et ainsi de suite...
Lorsque chacun a joué ses douze pions, il compte le nombre de figures dans les tas qu'il a remportés, c'est-à-dire où son pion apparaît sur le dessus. Il ajoute dix points s'il a remporté un tas sur une case étoilée et quinze s'il a gagné le dernier combat ("15 de der!")

commentaires:

Panic Circus prouve que l'on peut encore créer un jeu abstrait distrayant, accessible et finalement assez original. Même s'il combine des mécanismes connus, notamment celui de la "prise cyclique" comme dans le *Jeu de la jungle* (voir *J&S* n° 20).
Amusant pour les plus jeunes, voici un jeu qui procurera matière à réflexion aux stratèges. Et cela, dès la pose initiale des pions puisqu'elle influera sur le déroulement ultérieur de la partie. Puis dans les combats sur le plateau: la victoire se décidera souvent par les bonus accordés aux victoires sur les cases étoilées ou au dernier affrontement. Il faudra notamment savoir sacrifier des cases et forcer les coups de l'adversaire (grâce aux jumeaux) pour emporter au bon moment les cases stratégiques, les voisines des cases étoilées.
On appréciera le matériel en bois mais on regrettera le manque de lisibilité des figures imprimées sur les pions. On en risque de confondre les éléphants et les souris!
Mais que cela ne nous empêche pas de saluer cette intéressante création d'un nouvel éditeur dans un domaine où les succès sont bien rares.

EN BREF:

type de jeu: stratégie-tactique
joueurs: 2
présentation: 7/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥ ♥





GUILLOTINE

(Avril et Floréal)

matériel:

- un plateau de jeu représentant différents lieux liés à la Révolution
- un bloc de feuilles de marque
- 24 personnages (6 par couleur)
- 36 cartes Jacobin
- 54 cartes mission
- 4 bulletins de vote (oui/non)
- un livret questions-réponses historiques
- un dé à six faces

but du jeu:

disposer en fin de partie du plus possible de députés rééligibles, c'est-à-dire ni morts ni en fuite mais populaires.

le jeu:

chaque joueur choisit un groupe parlementaire, Montagnards, Crapauds du Marais, Royalistes ou Girondins, et place ses députés sur l'hémicycle de la Convention. Chaque député a, au début de la partie, cinq "points de popularité" (PP). Il lui en faudra au moins autant à la fin pour être rééligible.

Le tour de jeu comprend sept phases successives.

1. Mouvements: Comité de Salut Public, Tribunal Révolutionnaire, Club des Jacobins, Mission. Le joueur déplace un de ses députés par tour afin d'obtenir le plus possible de poids politique.

2. Convention nationale: rapports, adoptés ou non, et dénonciations, vaines ou non, rythmés par le jet des dés.

3. Comité de salut public, où siège un seul député de chaque tendance (+ 1PP par tour). Là encore la "motion-dénonciation" est votée ou non selon les dés.

4. Les Représentants en mission: le député envoyé en mission tire une carte mission qui fait varier son total de PP.

5. Le club des Jacobins: chaque adhérent du club tire une carte événement, la plupart du temps une dénonciation spéciale envers un membre d'un parti adverse.

6. La prison: en prison, un député perd un PP par tour. Parvenu à une cote négative, il se suicide. La libération a lieu selon le total des dés et le nombre de députés de la même tendance présents à la Convention.

7. La fuite: pour éviter un procès risqué un député peut fuir. Selon les dés, il échappera aux recherches ou sera traqué et éventuellement... exécuté!

Le Tribunal révolutionnaire peut intervenir pendant ces différentes phases sur une dénonciation spéciale. Un député convoqué pourra soit fuir, soit faire intervenir un ami influent, soit accepter le procès: le vote des présents et le jet de dés (toujours!) le sauveront, le conduiront en prison ou directement à la guillotine!

commentaires:

dans un an et demi cela fera deux siècles! *Guillotine* représente les suites de la Révolution et les balbutiements républicains. Dénonciations, traîtrises, jugements hâtifs... *Guillotine* se veut sérieux et instructif, trop peut-être, car un peu de fantaisie ne lui aurait fait aucun mal. Cette simulation est trop dramatique: dénonciations, procès, prison, suicides, exécutions. Le jeu est décevant car sans même parler de stratégie, il ne permet que des tactiques rudimentaires, d'ailleurs trop souvent anihilées par un hasard encombrant.

La difficulté et les points obscurs des règles ne laissent pas présager un déroulement si simpliste du jeu.

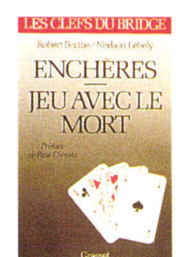
Le thème lui-même est abordé du côté négatif, tout tournant autour des dénonciations. On aurait aimé une vision un peu plus optimiste et constructive. Les joueurs ne cherchent pas à gagner, ils doivent faire perdre les autres! La "variante histoire" met en jeu deux cent quatre questions, dont les réponses diffèrent selon la tendance du joueur.

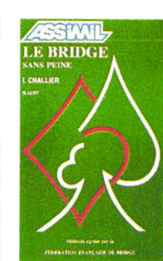
Une idée intéressante, mais pourquoi ne peut-on répondre que oui ou non? La difficulté des questions les ramène ainsi à une sorte de "dé à deux faces"... sauf pour certains passionnés d'histoire.

Il est vraiment dommage de voir aussi mal exploité un thème d'une telle richesse.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 8/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥





ECHOS DU BRIDGE

Des nouveautés en librairie.
Beaucoup d'ouvrages de qualité sont parus.

Enchères - Jeu avec le mort, de Robert Berthe et Norbert Lebely. Les auteurs de la célèbre collection "Pas à Pas" inaugurent la nouvelle collection qu'ils dirigent désormais chez Grasset, "Les clefs du Bridge" 40 donnes décortiquées et accompagnées de notes sur les enchères ou le jeu de la carte. (90 F)

Testez votre Bridge - les Communications, le timing d'Hugh Kelsey; adaptation française de Jean-Marc Roudinesco, aux éditions Belfond. Il s'agit du troisième volume paru en français de l'excellente série "Testez votre Bridge". 72 donnes pour lesquelles le tandem Kelsey-Roudi vous attend au coin du bois, avec des pièges qui ne sont pas toujours là où on les suppose et une conclusion en forme de moralité. (98 F)

L'Œil du maître, de Jais-Lebel aux éditions du Rocher; il s'agit de l'œil que les deux champions ont porté sur différentes compétitions, sur différents joueurs à l'occasion de la glorieuse histoire du bridge français. Un reportage qui se traduit par une centaine de problèmes d'enchères et du jeu de la carte permettant au lecteur de se mesurer à tous les cracks du bridge. (90 F)

A signaler l'excellente initiative des éditions du Bridgeur qui rééditent *A vos cartes, prêts? Bridgez!* de notre chroniqueur et champion du Monde Philippe Soulet, associé à Jacques Delorme.

Et, pour terminer, la rentrée remarquée d'Assimil dans le milieu du bridge avec *Le Bridge sans peine*, par Isabelle Challier (professeur très compétente de l'université du Bridge) et Richard Lewy*. La méthode Assimil, pour autodidactes, a fait ses preuves. Elle a été adaptée au langage du bridge pour les débutants ou les joueurs peu expérimentés. L'ouvrage se compose d'un livre de 56 leçons, d'un livret d'enchères et de six cassettes audio. Nous

*qui, comme on le voit, ne passe pas son temps dans les bars (NDLR).

avons particulièrement apprécié le livret d'enchères qui se présente sous forme d'organigrammes et vous donne l'enchère à produire dans n'importe quelle situation. Ce livret vous sera bien utile pour débuter réellement à la table "cartes en main". (livres, 160 F; cassettes, 232 F)

BESTIAIRE

(Maléfices)
On l'attendait, eh bien le voilà.
Le bestaire de Pascal et Michel Gaudo se présente sous la forme d'un livret de 110 pages abondamment illustré.

Tout commence par une introduction historique sur les différents bestiaires, à commencer par celui des hommes préhistoriques et leurs peintures rupestres.
Le bestaire proprement dit est divisé en plusieurs chapitres traitant des animaux familiers du petit peuple et de ses amis (farfadet, licorne, etc.), des animaux aquatiques, de deux pages "spéciales loup-garou", d'une autre sur la bête du Gévaudan et de quelques autres sur les vampires.
Chaque animal est représenté par une illustration en noir et blanc et par un texte, qui outre la présentation physique de l'animal, situe sa place dans l'histoire et les légendes. Pour certains animaux, les auteurs ont laissé leurs plumes pour celle d'un auteur connu. Ainsi, on peut lire des textes de Charles Nodier, d'Erckmann-Chatrian, d'Alphonse Allais, de Charles Dickens et d'autres.
Ce bestaire peut se lire tel de nombreux contes et, avouons-le, ressemble plus à des textes littéraires qu'à un complément de jeu. Rien ne retire le fait que ce bestiaire sera une aide à de nombreux joueurs, comme, il est vrai, d'autres bestiaires tel celui de Borgis et Guerrero, mais on peut se poser la question, où s'arrête le jeu de rôle et où commence la littérature?
(Jeux Descartes, 119 F).



NOUS AVONS RECU:

- Casus Belli n° 41: un dossier complet sur Donjons et Dragons; des scénarios (Les Aigles, L'Appel de Cthulhu; les "petites armées" pour le jeu d'histoire Empire... et toutes les rubriques habituelles. En kiosque, 25 F.
- Dragon Radieux, hors série : huit scénarios AD&D, L'Appel de Cthulhu, Légendes, Stormbringer, Bitume... En kiosque, 35 F.
- Graal n° 1: "le magazine des jeux de l'imaginaire", un premier numéro (réalisé en PAO) avec des scénarios, des aides de jeu, un article sur les figurines... En kiosque 25 F.
- Revue française de go n° 40: les dates de tournois, des problèmes et des analyses, la liste des joueurs, des clubs. Abonnement 120 F, Association Go Revue française de go, 76, bis rue de Rennes, 75006 Paris.
- L'Effort n° 276-277: les nouvelles de la Fédération de Dames, des problèmes, le calendrier, le 47e championnat de France. Abonnement 130 F, l'Effort BP 113, 33041 Bordeaux Cedex.
- Bridgerama n° 107: cocktail d'enchères, La donne américaine, des problèmes... Abonnement 80 F. Le Bridgeur, 28, rue de Richelieu, 75001 Paris.
- White Dwarf n° 96: tout pour Warhammer: un scénario pour le jeu de rôle, des nouvelles troupes, les *wardancers*, pour le système de combats et une nouvelle rubrique consacrée à WH 40K (Warhammer 40 000 of course!). Attention, c'est rien qu'en anglais! Abonnement £ 30: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Notts NG 16 3HY.
- Europe Echecs n° 348
"Le" match à mi-parcours (suite dans le numéro suivant), le tournoi de Tilburg et pour les spécialistes, du nouveau dans le gambit Marchshall... Damned! En kiosque, 28 F.

MAGASINS

- Snif... la célèbre Librairie Saint Germain ferme ses portes le 31 janvier au 140, boulevard Saint-Germain. Mais... vous "la" retrouverez cependant au Damier de l'Opéra, 7, rue La Fayette, 75009 Paris.
- Ouverture du magasin Moi Jeux, 28, rue des Remparts, 33000 Bordeaux. Jeux de société, de réflexion, grands classiques...

ECHECS ELECTRONIQUES



Mephisto Europa



Mesphito Monaco et Marco Polo

DES MEPHISTO AUX JEUX BRIDES

Dans notre dernier numéro (48), nous vous avons présenté vingt jeux d'échecs électroniques dont les prix allaient de 290 F à 2 000 F. Point commun de ces modèles, bien que vendus par trois firmes différentes, ils étaient tous fabriqués à Hong-Kong. Depuis, la firme allemande Hegener et Glaser, qui excelle dans les programmes haut de gamme, a sorti elle aussi trois appareils relativement bon marché. Comment les Munichois s'y sont-ils pris pour arriver à des prix comparables aux "Chinois de Hong Kong" Novag, Saitek (alias Scicys), et CXG? Simple: ils ont tout fait faire... à Hong Kong, programme et échiquiers.

Bizarrement Hegener et Glaser présente trois produits équipés du même programme et au même prix : seule la présentation et les fonctions diffèrent.

MEPHISTO MONACO

(17,2 × 13,5 × 2,7 cm - 320 g - 16 K de ROM)

Copie conforme de l'*Express* 16 K de Saitek présenté dans notre dernier numéro. Seule la couleur change, noir au lieu de gris et or. Dix-sept niveaux de jeu, 100 heures d'autonomie sur piles (3LR6). Mémoire, analyse sur le temps adverse, retour en arrière possible sur huit coups. Les pièces à enficher sont moins jolies que celles de l'*Express*. Niveau de jeu très respectable pour environ 1 000 F.

MEPHISTO MARCO POLO

(17,5 × 15 × 3 cm - 370 g - 16 K de ROM)

Même programme que le précédent, mais cinquante niveaux au lieu de dix-sept. Un mode entraînement intéressant : l'ordinateur signale les mauvais coups que joue son adversaire pour que ce dernier puisse les reprendre, mais la machine peut se tromper dans son jugement. 24 diodes, marche sur piles (4LR6). Environ 100 heures d'autonomie. Même défaut que le *Monaco*, des pièces enfichables vraiment trop petites. Couvercle amovible, présentation un peu triste de par les couleurs choisies : noir et argent. Environ 1 000 F donc.

MEPHISTO EUROPA

(29 × 23 × 2,7 cm - 800 g - 16K de ROM)

Même programme que les deux autres, mais échiquier semi-sensitif de taille raisonnable, 18 touches, 24 diodes. Fonctionne sur piles (4LR6), autonomie 100 heures, mais aussi sur secteur avec un adaptateur en option. Retour arrière possible sur dix coups. Le plus intéressant, c'est le mode Tutor qui peut effectivement servir d'entraîneur à un débutant, d'autant plus qu'il y a soixante-quatre positions d'études dans la mémoire de l'ordinateur, mais il faut acheter un livre en plus pour profiter pleinement de cette pédagogie. A coup sûr le plus séduisant des trois modèles. Environ 1 000 F.

ECHECS ELECTRONIQUES



d'environ 35 000 coups à environ 40 000.
- La connaissance stratégique a été améliorée spécialement en ce qui concerne la structure des pions.
- Utilisation plus active du Roi en fin de partie.
En dehors du programme lui-même, le nombre des niveaux a été considérablement augmenté et leur conception améliorée.
Il existe désormais de multiples niveaux à handicap pour permettre aux débutants et joueurs faibles d'avoir une chance contre ces deux monstres qui, en blitz, tiennent tête à des maîtres internationaux.
L'*Amsterdam* et le *Dallas* ne pouvaient trouver des mats au-delà de 9 coups, le *Rome* trouve et annonce les mats en 10, 11 et 12 coups.
L'*Amsterdam* et le *Dallas* ne poussaient leur analyse que jusqu'à une profondeur de 14,5 coups, le *Rome* peut aller jusqu'à 20. Beaucoup d'autres fonctions ont été améliorées ou créées, telle le choix de l'affichage alternatif ou non.

Un seul regret, déjà formulé pour les deux modèles précédents : l'appareil ne communique sa ligne d'analyse principale que sur 8 demi-coups; dans bien des situations, c'est insuffisant et il serait possible de faire mieux sans problème puisque plusieurs programmes sur cassettes ou disquettes livrent des analyses plus profondes.

Conscient que tel qu'il est le programme ne pourra plus guère être amélioré, Richard Lang a décidé de se mettre à l'étude d'un autre programme entièrement nouveau, décision courageuse. Il y a un précédent fâcheux chez Hegener et Glaser : *Mephisto 3* qui coûta sa place à Thomas Nitsche. Espérons que le programmeur anglais réussira là où échoua son collègue allemand : rendez-vous dans un an pour la réponse.

A noter que les heureux propriétaires d'un *Mephisto Amsterdam* ou d'un *Mephisto Dallas* 16 ou 32 bits peuvent faire reprogrammer le module en *Mephisto Rome* pour une somme voisine de 2 000 F. En revanche, s'ils souhaitent conserver l'ancien programme, il leur faudra acheter le nouveau module et celui-ci est presque aussi cher que la machine complète. Le *Mephisto Rome* 16 bits est vendu dans trois modèles différents d'appareil :

Modular, en plastique pour environ 9 000 F, *Exclusive*, en bois (échiquier de 30 cm) pour environ 10 000 F, *Munich*, en bois (échiquier de 40 cm) pour environ 13 000 F. Le *Mephisto Rome* 32 bits n'est vendu qu'avec le bel échiquier auto-répondeur *Munich*; prix environ 19 500 F.

MEPHISTO ROME 16 et 32 BITS

Des progrès de plus en plus difficiles à voir à l'œil nu.

Vainqueur des trois derniers championnats du monde des micros à Amsterdam en 1985, Dallas en 1986 et Rome en 1987, Hegener et Glaser a commercialisé à chaque fois le modèle gagnant avec le nom de la ville où il a triomphé.

Voici donc les *Mephisto Rome* qui nous arrivent dans une version 16 bits pour un prix d'environ 10 000 F, et une version 32 bits pour près de... 20 000 F.

Les modèles 1987 sont-ils vraiment plus performants que ceux de 1986? La grille de tests n'apporte pas une réponse claire. Certes le *32 bits Rome* fait mieux que le modèle "texan" cinq fois, moins bien seulement trois fois, et jeu égal une fois, mais les écarts de temps sont faibles (une seconde à deux reprises !). Il est assez clair que Richard Lang, comme les Spracklen et Kittinger avant lui, est en panne d'idées nouvelles pour améliorer son programme, et comme les vitesses restent elles aussi les mêmes (12 megahertz pour le 16 bits, 14 megahertz pour le 32 bits), il n'y a probablement pas beaucoup plus de dix ou vingt points Elo entre les modèles 86 et 87: le mur des 2 000 tient toujours.

Cela ne veut pas dire que rien n'a été fait depuis un an :
- La bibliothèque d'ouvertures passe

DIAGRAMMES PARUS DANS LE N° 47	MEPHISTO DALLAS 16 bits	MEPHISTO ROME 16 bits	MEPHISTO DALLAS 32 bits	MEPHISTO ROME 32 bits	Rappel du meilleur
Diag. 1	11 s	11s	4 s	4 s	Mephisto Dallas 32 bits : 4 s
Diag. 2	18 min 41 s	18 min 7 s	7 min 36 s	7 min 45 s	Elite Avant-Garde : 1 min 57 s
Diag. 3	13 s	11 s	5 s	4 s	Méphisto Dallas 32 bits : 5 s
Diag. 4	1 min 8 s	1 min 2 s	32 s	29 s	Léonardo Maestro 6 Mega : 10 s
Diag. 5	Non trouvé en 1 heure	Non trouvé en 1 heure	29 min 35 s	28 min 46 s	Méphisto MM4 : 3 min 47 s
Diag. 6	Non trouvé en 1 heure	Non trouvé en 1 heure	43 min 25 s	45 min 9 s	Méphisto MM4 : 2 min 26 s
Diag. 7	3 min 1 s	2 min 6 s	1 min 29 s	1 min	Constellation Forte : 1 min 1 s
Diag. 8	8 min	11 min 21 s	4 min	5 min 37 s	Mephisto MM4 : 2 min 57 s
Diag. 9	19 min 56 s	9 min 6 s	4 min 16 s	4 min 15 s	Léonardo Maestro 6 Mega : 1 s

PIERRE NOLOT

RICHARD LEWY

A L'HEURE DE L'APERO...

Rampeau... Nénette ! Si jamais un coup de dé n'abolira le hasard, il décidera souvent de la tournée générale ! A quoi jouent nos stratèges de comptoir ? Au 421, bien sûr... mais aussi à bien d'autres jeux. Notre reporter a enquêté... au péril de son foie.

"Hé, Marcel, tu sors la piste ? " Sans même compter les adeptes du traditionnel billard, de l'infatigable baby-foot, du flipper où l'on "play toujours again" et du jeu vidéo qui ne casse pas forcément des briques, on peut estimer que, plusieurs centaines de milliers de Français jouent chaque jour dans l'un des 45 131 "débits de boissons" de l'Hexagone.

Ambiance des heures de pointe où entre "Boulot" et "Métro" s'insère "Apéro", intermède où le jeu, exutoire, sert, entre autres prétextes, à boire entre "amis" avec d'autant plus de plaisir que si l'on est en veine..., c'est l'autre qui paie !

Lieux culturels du temps libre, les bars, cafés, bistrots vivent également des après-midi sous le signe des jeux. Ambiance plus feutrée, groupes constitués, acteurs et spectateurs se plient à un véritable rituel.

La nature conviviale des jeux d'une part, la disponibilité du consommateur d'autre part, il n'en faut pas plus pour que la pratique de certains jeux trouve dans la clientèle des bars un terrain de prédilection.

L'enjeu, quant à lui, est à l'évidence la consommation, à la grande satisfaction de tous et surtout du "Patron". Seul, peut-être, le perdant n'y trouve pas toujours son compte, mais comme se plaît à dire un habitué de la belote de comptoir du Royal Bar : "*... Qui perd..., qui gagne... C'est comme tout ce qui vit dans le temps, à la longue tout s'équilibre...*"

Dans son emploi du temps, le Français passe onze minutes* par jour à jouer et presque autant au bistrot, curieuse coïncidence : l'un comme l'autre sont des moyens de rompre une solitude, de se retrouver sur des terrains connus, en accord avec un groupe.

Le bar, véritable havre, est sans conteste, dans la structure conviviale actuelle, un lieu privilégié de la disponibilité. La fonction physiologique consistant à étancher sa soif est largement reléguée au rang du "motif inavouable".

En fait, rien n'a vraiment changé depuis des siècles. Tavernes, bars ou cafés sont à l'oisif, habituel ou momentané, les raisons de boire et de jouer. Les deux fonctions se complètent parfaitement, que ce soit dans l'ambiance feutrée des bars vernissés aux cuivres rutilants ou la cacophonie de certains bistrots de banlieue; dans l'odeur de la bière, du tabac ou du vin, le jeu, refuge, ouvre ses règles. Il est jeu, il est passe-temps, il est spectacle.

Outre la règle fondamentale propre à chaque pratique, les jeux de bar doivent, pour trouver leur pleine expression, répondre à différents critères.

Le principal d'entre eux différencie l'activité ludique de comptoir de celle qui s'exerce dans la salle, c'est le temps.

Un jeu de comptoir n'a sa raison d'être que s'il est rapide. Dix minutes doivent suffire pour savoir qui gagne ou qui perd. Au-delà, le vin chaud refroidit et les glaçons ont fondu !

Le second des critères, qui différencie les jeux de comptoir des jeux de salle, est la disposition même du comptoir qui ne permet pas à d'éventuels partenaires de s'installer face à face. Les jeux de comptoir voue donc le joueur à la pratique des jeux individuels.

La vitesse d'exécution laisse peu de place à la réflexion stratégique. Les jeux de comptoir lais-

* *Enquête INSEE 1987.*


421 : le champion des classiques !


Photos Jean Marquis



Dés menteurs : bluff et psychologie, un poker de comptoir !

sent donc une grande place au hasard. Les dés et le bluff y règnent en maîtres.

Le rythme d'exécution des jeux au comptoir s'accommode et s'enrichit d'une convivialité expansive dont le zinc est le moteur. Au coude à coude, les adversaires prennent le public à témoin, rompant ainsi avec la solitude qu'impose la lutte contre le hasard. Le patron ne s'y trompe pas, tantôt encourageant, tantôt compatissant; il soutient le rythme, rassure quelquefois, amplifie le moment souvent, la main toujours prête à prendre une bouteille.

En gagner une, en perdre une autre, c'est le côté inexorable des jeux de hasard...

Le ton monte rapidement, les dés roulent et claquent sur la piste de "nénette" en "rampeau", de "désastre" en "bidou", de "crève" en "zanzi".

Pour la salle, c'est encore une autre aventure. Ici, horaire oblige, l'ambiance est apparemment plus sereine. Il est souvent 15 heures, le service est fini.

Ils arrivent à la même heure, comme des machines bien huilées; environnement et joueurs répondent à un automatisme rituel. La même place attend les mêmes joueurs. Chacun, au jour le jour, défendant une réputation, toujours la même, enfermé qu'il est dans l'enclos du jeu.

La tournée, chacun la paie, mais elle n'est pas ici l'enjeu de la partie. Elle est plutôt le droit de table, la redevance à payer à l'établissement qui leur ouvre ses portes.

Enjeu modeste ou symbolique, enjeux gros ou limités, selon le rituel, à cette heure on joue, on prend en compte partenaire et adversaire, le temps ne compte plus et, encore moins qu'au comptoir, n'est pas admis qui veut.

Les jeux de bar ont bien entendu leurs vedettes et, de Paris à Agen, de Cannes à Roubaix, de Brest à Strasbourg, belote et 421 sont loin d'être détrônés.

Cependant, un grand nombre d'autres jeux trouvent leur place sur le zinc ou dans les salles. Parmi les plus pratiqués au comptoir, on peut citer : le 421, le yam, le 10 000, les dés menteurs, le zanzi, Shut the Box, le 7-14-21, le bidou, la passe, le poker d'As, le 21, le 14, la belote de comptoir...

Quant aux salles, elles rivalisent souvent avec les clubs les plus importants : échecs, belote, tarot, bridge, barbu, dames, rami, backgammon, jacquet, mah-jong, dominos, crapettes, yo-yo, 7 et 1/2 et quelquefois (mais, chut... il ne faut pas le répéter!) poker.

Enfin quelques lieux maintiennent encore la pratique des jeux d'adresse, ce qui, outre le billard et les machines vidéos — sérieusement réglementés par la loi du 12 juillet 1983 —, nous a permis de découvrir fléchettes et grenouille ainsi que le jeu du penny (Shove ha'penny).

Interdits ou autorisés, ce ne sont pas tant les jeux en eux-mêmes, que les maisons de jeux qui tombent sous le coup de la loi.

Alors, qu'il s'agisse de hasard pur ou de jeux dits de société, les jeux de bar ont encore un bel avenir devant eux.

La pratique des jeux dans les bars, du moins à Paris, est régie par les mêmes principes que tous les autres produits de consommation. Quartier, mode, noyaux démographiques, volonté de se démarquer...

L'illustration la plus vivante en est Le Bidou, 12, rue Anatole de la Forge dans le XVIIe arrondissement, qui va même jusqu'à distribuer une règle du jeu imprimée.

Certes, le bridge des bars de la rue de Trévise n'a rien de commun avec les tournois des clubs affiliés.

Le tarot des Routiers de la rue de l'Isly n'est réservé qu'à des habitués.

C'est au Rami de la République que se traitent bon nombre d'affaires du Sentier.

Shut the Box et le jeu du penny ne trouvent leur clientèle que dans certains bars du Quartier latin et les pubs de l'Opéra.

L'observateur peut ailleurs découvrir les charmes d'une cohabitation tranquille. A Belleville, par exemple, dames, dominos et cartes se partagent souvent la même salle.

Les cultures étrangères sont également représentées : à l'awélé à Clignancourt ou au mah-jong dans le quartier d'Italie, ne cherchez pas à tenter votre chance..., elle est perdue d'avance. Si la province n'échappe pas à ces règles, la fréquentation des bars est plus attachée aux "personnalités" qui la fréquentent. Ainsi à Agen, au bar, Le Fair Play, la partie quotidienne de belote du président de la FFR,

Albert Ferrasse, est en soi un spectacle.
L'action cultuelle est identique partout: on se retrouve, chacun à sa place, on "chauffe" les cartes ou les dés. Les jetons sont comptés, on fixe des limites de temps, des règles ou des conventions, on fixe des enjeux, le tout entrecoupé de considérations sur les événements du jour et, happé par le tourbillon, on se laisse "prendre au jeu"...
Si parfois l'un d'entre eux manque à l'appel, on attend un peu, prêt à fustiger le retardataire... Puis il faut se décider pour un remplaçant... Mais n'est pas remplaçant, qui veut... La cooptation est souvent difficile.
Samedi, 14 heures. En Auvergne, un relais routier sur le flanc du Puy de Dôme, un village de 300 habitants... Comme 500 autres débits de boissons en France, celui-ci voit venir chaque semaine, de plusieurs kilomètres à la ronde, de 100 à 300 joueurs pour disputer le concours de belote.
14 heures. En Normandie, l'arrière-salle d'un café, que les touristes confinés sur le bord de mer ignorent, résonne des claquements des dominos entre eux. Ils glissent sur les dizaines de tapis, sur le bois ou le formica des tables. Le silence est de rigueur.
Une pousse, une garde sans le Chien pour d'autres, les taroteurs emplissent les cafés à travers les fenêtres desquels se découpent les pyramides noires du Nord de la France.
Le Rag Time à Cannes, comme bien d'autres lieux branchés de "la Côte", accueille les adeptes du backgammon. Tous bâtis sur le même moule, les joueurs sont un spectacle en soi. Comme une cacophonie de castagnettes, les dés s'entrechoquent dans les cornets avant de jaillir entre les flèches.
Ces jours-là, les zincs sont, par comparaison, déserts. Le spectacle est dans la salle.
Le bar reprendra ses droits le lundi pour une intarissable soif, celle des plaisirs du jeu.

QUELQUES JEUX

LE BIDOU

Jeu de pari facile et rapide, il a même son "temple" à paris.
Simple dans son apprentissage, il tire sa richesse, comme le poker, de la relation psychologique et du bluff.
Chaque joueur (deux, trois ou plus), dispose d'un cornet large et de trois dés. Pour les enjeux, ils se répartissent un nombre égal de jetons.
Chaque lancer de dés détermine un point; il sont classés par ordre décroissant:
- bidou (2, 1, 1)
- bidet (2, 2, 1)
- god (3, 2, 2)
- 421
- brelan (Attention: le brelan d'As bat le bidou)
- grande fourchette (3, 3, 6 - 3, 3, 5... 3, 3, 1)
- petite fourchette (1, 1, 6 - 1, 1, 5 - 1, 1, 4 - 1, 1, 3)
- tierce (4, 5, 6 - 3, 4, 5 - 2, 3, 4 - 1, 2, 3).

Les autres points suivent l'ordre décroissant de la combinaison des dés.
Les joueurs roulent simultanément les dés et retournent leur cornet sur le tapis afin de ne pas montrer aux adversaires la combinaison obtenue. Chaque participant est donc seul à connaître son jeu.
Chacun peut, après avoir pris connaissance du résultat de son coup, en rester là ou relancer les trois dés.
Il ne peut toutefois excéder trois lancers.
Avant le lancer des dés, les joueurs misent au pot un enjeu égal. Une fois les lancers effectués, la parole est au joueur qui a effectué le moins de lancers. Il peut, soit passer, soit, comme au poker, relancer en ajoutant un nouvel enjeu. Une fois la plus forte mise couverte, les joueurs en compétition comparent leurs jeux... La main la plus forte l'emporte.
Si le but du jeu peut paraître simple, il se complique du bluff et de la surenchère qui conduisent les adversaires à se retirer ou à refuser de couvrir la mise.
Cette règle connaît également une variante selon laquelle ce n'est pas la main la plus forte, mais la plus faible qui remporte le pot. Le gagnant est alors le joueur qui ne dispose plus de jetons.

LES JEUX ET LA LOI

"Autorisé ou interdit?"
A cette question concernant la pratique des jeux dans les bars, le ministère de l'Intérieur répond par une autre question: "Maison de jeu; oui ou non?"
En effet, si le législateur a, par la loi du 12 juillet 1983, très sérieusement réglementé la pratique des machines à sous, les textes concernant les jeux restent encore très flous. Si aucun jeu n'est vraiment interdit..., la pratique de ceux faisant la plus large part au hasard est très réglementée! Tant il est vrai qu'il n'est pas concevable que pour certains d'entre eux on ne puisse jouer que pour des "allumettes".
La positions des Pouvoirs Publics devient très simple:
- ou il y a maison de jeu
- ou il y a escroquerie.
En conséquence, l'Etat se doit:
- soit de protéger ses intérêts dans le 1er cas (art. 410 et art. 475 du Code pénal)
- soit de protéger le citoyen dans le 2e (art. 405 du Code pénal)
C'est ainsi que se déterminent trois grands types de jeux:
• au-dessus de tout soupçon:
les jeux dits ou issus des jeux de réflexion pour lesquels même des enjeux importants sont autorisés: bridge, belote, échecs, dames, backgammon, tarot, barbu, dominos, yam.
• tolérés:
421, 10 000, barbotte, dés menteurs, zanzi, Shut the Box, bidou.
• interdits:
passe, poker, 7 et 1/2...

LE YO-YO

(également appelé jojotte)
Ce jeu importé des Etats-Unis est une variante de la belote.
C'est, avant tout, un jeu technique où il est de bon ton d'intéresser la partie.
La jojotte se pratique à deux joueurs avec un jeu de trente-deux cartes.
Chaque joueur reçoit, dans un premier temps, six cartes. Le donneur peut les servir une à une, deux par deux ou trois par trois à son gré. La treizième carte est exposée comme à la belote simple, c'est la retourne.
L'adversaire du donneur parle le premier. Il ne peut, au premier tour d'enchères, qu'accepter la couleur de la retourne comme Atout ou passer.
S'il passe, le donneur se retrouve face au même choix. Dans le cas d'un "Passe" général, un deuxième tour d'enchères s'établit. La parole revient alors au non-donneur qui dispose maintenant de trois enchères possibles:
- choisir une autre couleur comme Atout,
- vouloir jouer à Sans-Atout,
- passer à nouveau.
S'il passe à nouveau, le donneur dispose du même triple choix.
En cas de "Passe" général, la donne est annulée et l'autre joueur distribue à son tour. Sur une enchère, tout joueur, même s'il a passé, peut surenchérir à Sans-Atout ou contrer.
Une fois les enchères terminées, le donneur sert encore trois cartes à son adversaire et à lui-même, puis retourne, comme dans la belote à deux, la carte située sous le talon: la bergère.
A ce stade, et avant le début de l'exécution de la donne, le déclarant peut encore annoncer son intention de réaliser toutes les levées (chelem).
Pour sa part, son adversaire peut annoncer son intention de ne réaliser aucune levée (nullo); il devient alors déclarant.
A la jojotte, comme au bridge, les points des annonces ne sont pas confondus avec les points de levées. Seuls ces derniers comptent pour le gain de la manche.
Les annonces sont:
• les carrés (100 points): ceux d'As, 10, Rois, Dames, Valets à Sans Atout, et de Valet, 9, As, 10, Roi, Dame à la couleur;
• les séquences:
- quinte = 50 points
- quatrième = 40 points
- tierce = 20 points.

Ces annonces sont départagées comme à la belote. Le mariage d'Atout est la jojotte.
Gagner une levée n'a de valeur que si cette dernière contient les cartes suivantes:
- le valet d'Atout = 20 points
- le 9 d'Atout = 15 points
- un As ou un 10 = 10 points
- un Roi ou une Dame = 5 points.

Si une levée contient deux de ces cartes, les valeurs sont cumulées.
Enfin, la dernière levée rapporte en outre 10 points.
La partie se joue en deux manches et une belle (s'il y a lieu) de 80 points chacune. Seuls les points de levées comptent.



Shove ha'penny : le jeu des vrais pubs.

Gagner en deux manches rapporte une prime de 500 points; gagner en deux manches sur trois, une prime de 300 points.
Toutefois, pour que le déclarant marque ses points de levées, il faut que le total de ses points, sur une donne, annonces et primes comprises, soit supérieur à celui de son adversaire.

LE YAM

Le yam de comptoir se pratique dans sa version simplifiée.
Chaque joueur dispose d'une feuille de marque.

As		
2		
3		
4		
5		
6		
Sous total		
Bonus		
Maximum		
Minimum		
Brelan		
Full		
Carré		
Quinte		
Yam's		
Total		

Le jeu se pratique avec cinq dés. Les joueurs jouent le même nombre de coups et disposent pour chacun de trois lancers au maximum.
Ils inscrivent successivement leurs scores sur la feuille pour chacun des lancers. Une case doit être remplie ou rayée à chaque coup et aucune ne peut être utilisée deux fois.
L'objectif pour chaque joueur est de "scorer" au maximum la valeur des combinaisons sur sa feuille de marque.
Le score de chaque résultat des lancers s'établit comme suit :

- un point pour chaque As
- 2 points pour 2 As
- 3 points pour 3 As
- 4 points pour 4 As
- 5 points pour 5 As
- 6 points pour 6 As

Le sous-total est l'addition des six premières lignes. Le bonus est une prime de 30 points attribuée si le sous-total dépasse 60 points.
Le maximum est le total des cinq dés; il doit être le plus élevé possible.
Le minimum doit être d'au moins un point inférieur au maximum.

- brelan = 10 points
- full = 20 points
- carré = 30 points
- quinte = 40 points
- yam (cinq dés identiques) = 50 points

Total = sous-total + bonus éventuel + les sept lignes suivantes.
Le joueur ayant le total le plus élevé gagne la partie.
Une variante, souvent pratiquée, considère qu'aux scores fixes des combinaisons du brelan au yam, il convient de rajouter la somme des valeurs faciales qui composent la combinaison. Ainsi un carré de 6 vaut 30 + 24 = 54 points. Cette variante impose une stratégie visant à privilégier les combinaisons à gros points.
Le jeu de comptoir s'accomode du yam à une colonne, la partie n'excède alors pas dix minutes à deux joueurs.
A table, ce jeu conduit souvent à l'usage de nouvelles variantes. Elles sont de deux types :
1. La Combinaison :
La feuille de marque peut comporter de nouvelles combinaisons en particulier :

- deux paires (entre minimum et brelan)
- huit bordelais (faire 8 points avec les cinq dés), valeur qui s'inscrit entre la quinte et le yam pour privilégier les petits points.

2. Les Colonnes :
Au lieu d'une colonne, la feuille peut en comporter trois, quatre, voire cinq ou six.
Les colonnes les plus fréquemment utilisées sont :

- la descente : les scores doivent impérativement être marqués dans l'ordre descendant;
- la montée : les scores doivent impérativement être marqués dans l'ordre montant;
- le sec : les scores marqués librement dans la colonne doivent être ceux du premier et unique lancer ;
- le savoyard ou 36: le choix de "scorer" dans cette colonne doit être préalablement annoncé. Le joueur dispose de trente-six coups pour l'ensemble de la colonne, charge à lui d'en utiliser quinze pour la recherche du yam si bon lui semble, mais une fois les trente-six coups joués, les cases vides doivent être rayées.

LE 7-14-21

Jeu de comptoir par excellence, tout le but du jeu est axé sur "la tournée".
Une piste et un dé vont permettre de déterminer qui commande, qui consomme et qui paie !
Un lancer préalable va désigner le premier joueur. Chacun à son tour lance le dé autant de fois qu'il le faut en additionnant les points obtenus. Il ne passe la main que si son total dépasse 21.
Les points s'annoncent à haute voix et le cumul se fait immédiatement.
Les points importants sont : 7, 14 et 21. Le joueur réalisant un total de 7 commande, à 14 il consomme, et, si le hasard lui fait réaliser 21, il paie.
Plusieurs consommations peuvent être commandées sans que pour autant on sache encore qui va boire ou payer.

LES DES MENTEURS

Variante de la règle figurant dans *J&S* n° 9, les dés menteurs pratiqués au comptoir se jouent soit avec un poker d'As (des dés dont les faces représentent des cartes, du 9 à l'As), soit avec cinq dés normaux, soit encore avec seulement trois dés pour appliquer le système du 421.
Un lancer préalable détermine le premier joueur. Les dés sont disposés dans un très large cornet ou gobelet (la tasse de Viandox est souvent assez prisée). Le premier joueur agite le gobelet et le retourne sur la piste. Il prend seul connaissance du point obtenu et annonce très précisément le résultat (exemple avec cinq dés : une paire de 3, une paire de 2 et un 6).
Le joueur suivant peut soit accepter l'annonce, soit annoncer : "menteur". Dans cette hypothèse, le gobelet est soulevé et, si le résultat est égal ou supérieur à l'annonce, le joueur précédent gagne. Sinon, il perd.
Si le joueur suivant accepte l'annonce, il dispose alors du gobelet, regarde la combinaison et peut décider de relancer les dés. Il doit alors annoncer une combinaison supérieure à la précédente.
Le troisième joueur est confronté à la même alternative.
Un pot est constitué au départ. Chaque joueur perdant y puise un jeton. Le gagnant de la partie est celui qui, une fois le pot épuisé, possède le moins de jetons.

SHUT THE BOX



Galerie 27

Rares sont les bars où la traditionnelle piste ronde est remplacée par l'originale piste rectangulaire de ce jeu d'origine anglaise. On la trouve essentiellement dans le Quartier latin et vers l'Opéra.
La piste comporte sur une de ses longueurs neuf cases numérotées de 1 à 9 qui peuvent être fermées.
En début de partie, toutes les cases sont ouvertes. Un lancer de dés préalable détermine le premier joueur. Il jette alors les dés et en additionne les points. Il peut ainsi fermer une ou plusieurs cases à condition que le total soit équivalant à celui déterminé par le lancer des dés.
Ainsi, s'il a jeté 9, il peut soit fermer la case 9, soit toute autre combinaison d'un total de 9, par exemple la 5 et la 4.
Il lance les dés tant qu'il peut fermer des cases

AU TEMPS DES TAVERNES ET DES CABARETS


Photo Giraudon

La mérelle : au XVe siècle déjà...

Qui dit bistrot, dit... café. Le "petit noir" règne aujourd'hui en maître dans nos établissements de boisson, justement appelés... cafés. Il n'en allait pas de même sous l'Ancien Régime. Le café, boisson rare et chère, considérée tantôt comme un médicament, tantôt comme un poison, n'était pas d'un usage aussi courant. Mais nos modernes bistrots avaient, bien sûr, des équivalents anciens : auberges, cabarets, tavernes, débits de vin, de bière ou d'eau-de-vie. Chose curieuse, ce n'était pas là que l'on jouait le plus ! Les jeux, "de commerce" ou "de hasard", interdits ou tolérés, se pratiquaient surtout dans les salles de jeu de paume ou "tripots" (sans aucun sens péjoratif jusqu'au XVIe siècle), nommés aussi "brelans" ou "académies de jeu". Il était formellement interdit de jouer chez les cabaretiers, marchands de vin, limonadiers, traiteurs, aubergistes, vendeurs de café, marchands de bière et d'eau-de-vie et *"autres faisans profession de donner à boire et à manger"*. Six textes législatifs répètent cette interdiction en 1699, 1718, 1720, 1737, 1740 et 1773. Ces textes ne furent évidemment pas suivis d'effet, malgré les efforts de la police. Descentes, contrôles, perquisitions, avec les rapports de la Garde et les procès-verbaux qui s'ensuivent, nous permettent, pour le XVIIIe siècle, de connaître l'activité illicite des cabaretiers : celle-ci va du jeu occasionnel, auquel le tenancier participe parfois, au jeu organisé et nécessairement clandestin.

Les ordonnances, arrêts et autres sentences s'en prennent particulièrement au pair ou non, jeu de hasard très simple et très ancien qui consiste à deviner si un nombre d'objets cachés est pair ou non, aux différents jeux de dés, tous réputés "jeux de hasard", et même aux tranquilles piquet et quadrille, deux jeux de cartes fort prisés au XVIIIe siècle. Il est vrai qu'on jouait alors de l'argent sur tout, sur les résultats d'une partie de paume ou d'échecs (interdits dans les cabarets en 1718 et 1720!), comme sur ceux de la roulette ou du vingt et un, dûment visé en 1773. On le voit, il est des jeux qui ne quittent pas les cercles de la cour : biribi, cavagnole, trictrac, reversis ou hombre; et d'autres plus habitués des auberges : piquet, pair ou non, triomphe, tous les jeux de dés (trois-dés, mormonique, passe-dix, quinquenove, tope et tingue), brelan, lansquenet.

La clientèle joueuse est ici plus populaire et, comme on y gagne moins, l'armée des filoux, "fripons" et "Grecs", comme on les appelait alors, allait exercer ses talents ailleurs, dans les jeux privés et tout aussi clandestins que certains tenaient en leurs appartements, ainsi que dans les académies autorisées.

Remonter dans le temps, c'est nous priver des archives policières : en effet, avant 1667, l'institution n'existe pas vraiment. Pas de police, pas de surveillance. Pourtant le jeu est tout aussi interdit : saint Louis et Charles V, notamment, s'y sont employés. Mais en vain : ni textes d'application ni "service des jeux" ne sont là pour faire respecter ces interdits. Le jeu existe, aussi enragé qu'à la veille de la Révolution. Tavernes et cabarets ne se privent pas de les abriter, en toute impunité ou presque. Il faut des circonstances exceptionnelles pour y saisir la réalité d'un jeu. Mais celles-ci, un crime par exemple, ne sont pas rares : on a le sang "chaud" et le coup de dague facile au Moyen Age. Un point contesté, une tricherie soupçonnée et on en vient aux mains. L'adversaire se jette immanquablement sur l'épée qu'a sortie notre joueur, persuadé de son innocence et se sentant menacé. Comme par inadvertance, l'épée transperce le corps de l'autre et *"par faute de gouvernement ou autrement"* (c'est-à-dire qu'il ne s'est pas soigné!), il meurt. Or ce crime n'est pas sans gêne pour son auteur : qu'il ait été arrêté et emprisonné, ou qu'il se soit enfui ou réfugié dans une église (ce qui lui garantit une *"sauveté"*), il n'est pas tranquille. C'est la raison pour laquelle, s'il sait écrire ou que des amis ou parents peuvent le faire pour lui, il sollicite du roi une rémission : celle-ci acquise presque automatiquement jusqu'en 1550, reproduit au mot près la "supplication" du criminel et sa mauvaise foi. La description des circonstances nous permet ainsi de connaître un peu mieux la vie, souvent tumultueuse, de ces "bistrots" de l'ancien temps et les jeux pratiqués dans les tavernes entre 1400 et 1550:

Ainsi, à Montesquieu (Tarn-et-Garonne), en 1454:

"*...eulx estant ensemble en ladite taverne entreprindrent de jouer ensemble pour le vin et commencerent a jouer aux quartes a quatre jeux, c'est assavoir ledit suppliant et ledit Arnault de Ventemiaut... ensemble contre ledit Millas et Casal pour ung quart de vin, lesquelz suppliant et de Ventemiaut... gangnerent ladite emprinse (= partie) : pendant lequel jeu ilz firent venir ledit quart de vin, lequel fut beu en jouant et apres ce que lesdits Millas et Casal eurent perdu ladite emprinse, ilz jouerent derechief encores une autre emprinse pour ung autre quart de vin, a quatre jeux...*" (et tout ça se termine très mal !).

Les jeux qui reviennent le plus souvent alors sont, aux cartes : la triomphe, le glic, la ronfle, voires des jeux plus mystérieux comme le bonhommel (qui se joue à trois, nous précise le document) ou la humecte; aux dés, le poulain ou rafle, la grièche (ou "grecque"), la mine ou le hasard (ancêtres du craps); sans oublier des jeux de tablier comme les "tables", nom ancien du backgammon, le drinquet ou le tremerel, qui nécessitait un échiquier sur lequel on jetait les dés.

Le Jeu de saint Nicolas, qui n'est, lui, un "jeu" qu'au sens très médiéval de "pièce de théâtre", livre justement une longue partie de dés entre Clicket et Pincedé, sous les yeux intéressés du tavernier. La scène se passe à Arras vers 1200. L'enjeu : les consos...

"*Nous avommes cinc deniers bus. Faisons les tout avant a des.*"

("Nous avons bu pour cinq deniers : jouons-les d'abord aux dés".)

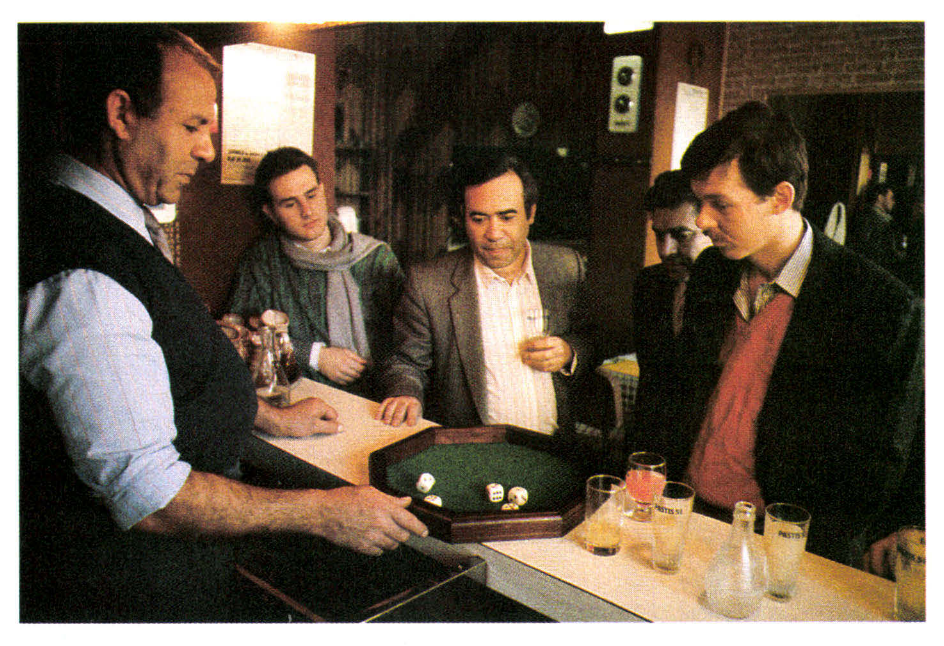
On le voit, il n'y a pas pas loin de la "mine" à notre 421!

THIERRY DEPAULIS

conformément à son tirage. Si les cases 7, 8, et 9 sont fermées, il peut ne relancer qu'un seul dé. Si le point sorti ne lui permet pas de jouer, son coup s'arrête et le score s'obtient en lisant, dans l'ordre croissant, les cases restées ouvertes. Les dés passent alors au joueur suivant.
Le joueur ayant obtenu le score le plus faible gagne la partie. Dans le cas de trois joueurs ou plus, le perdant est celui qui réalise le score le plus élevé.

LA PASSE

Egalement connue sous le nom de "passe anglaise", ce jeu de pur hasard est la version simplifiée du craps.
Chaque joueur est banquier à son tour et joue contre les autres : les pontes. Deux dés et des jetons suffisent donc pour que la piste du traditionnel 421 prenne des allures de table de casino !



Le yam : le préféré des bridgeurs. Au premier plan, Philippe Brunel, champion de France !

Une règle détaillée du jeu figure dans le n° 9 de *J&S*.

Cette partie de dés n'a de sens réel que si elle s'accompagne de "bancos" importants d'autant que les mises, en cas de perte, peuvent être "portées", comme au baccara.

Attention, vrai jeu de "flambeurs", la passe risque de provoquer rapidement une visite des représentants de la loi.

LE 7 ET 1/2

Jeu de pur hasard, il est inspiré du Black Jack mais se pratique avec un jeu de trente-deux cartes.
Il réunit un nombre illimité de joueurs, chacun étant banquier à son tour.
la valeur des cartes est établie comme suit :
As = 7; Roi = 4; Dame = 3; Valet = 2; 10, 9, 8 et 7 = 1/2 point.
Le but du jeu est d'obtenir, en totalisant la valeur des cartes détenues, soit juste 7 et 1/2, ou de s'en approcher le plus possible. Mais tout dépassement, comme au 21, entraîne la perte immédiate. On dit que le joueur "crève".
Le banquier, à son tour de jeu, distribue les cartes avec la particularité d'alterner la distribution dans un sens et dans l'autre; il commence par servir deux cartes à chaque joueur. Chaque joueur ensuite, dans le même sens alternatif, demande autant de cartes supplémentaires qu'il le souhaite.
Tout le monde étant servi, celui ou ceux qui ont dépassé 7 1/2 étalent leur jeu, et le banquier encaisse leur enjeu.
Si un ponte a juste 7 1/2, le banquier lui paie immédiatement le double de sa mise.
Le banquier déclare alors son jeu. S'il a 7 1/2, il encaisse tous les enjeux; s'il "crève", il paie tous les enjeux; s'il "tient" sans avoir dépassé 7, il paie les points supérieurs, encaisse les points inférieurs et le coup est nul à point égal. La banque passe alors au joueur de gauche.

Le rami : on connaît des endroits où on joue gros. Attention aux pros !



LA BELOTE DE COMPTOIR

Ce jeu rapide et subtil n'a que peu de rapports avec la belote classique.
Le donneur est tiré au sort la première fois.
Les donnes suivantes sont servies par le gagnant du coup précédent.
Il distribue à son gré d'une à cinq cartes à chacun des deux, trois ou quatre joueurs, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il n'y a ni retourne ni second service de cartes.
La valeur attribuée à chacune des cartes est la même qu'à la belote. Chaque joueur, au vu de ses cartes, annonce le nombre de points qu'il compte réaliser dans les levées qu'il envisage de remporter. Chacun des joueurs peut surenchir en annonçant un nombre de points supérieurs au précédent.
La dernière enchère suivie d'autant de "Passe" qu'il reste de joueurs est le contrat que son auteur doit alors réaliser.
C'est le joueur qui a emporté l'enchère qui entame le premier.
La première carte qu'il joue détermine la couleur d'atout.
Le jeu se déroule alors comme à la belote simple. Il n'y a ni annonces ni capot ni "10 de der". Une fois toutes les cartes jouées, le preneur compte les points contenus dans ses levées. S'il a égalisé ou dépassé son enchère, il marque un point; dans le cas contraire, chacun des



La belote de comptoir : notre préféré, une petite merveille !

- quinte majeure : cinq faces en séquence : As, Roi, Dame, Valet, Dix
- quinte mineure : cinq faces en séquence : Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf
- brelan : trois faces identiques sans rien à côté
- double paire : deux fois deux faces identiques et un dé inutile.
- paire : deux faces identiques et trois dés inutiles.

Le résultat du lancer du premier joueur est noté et représente la combinaison à "battre". Dès qu'un joueur obtient, à l'issue de son lancer, une meilleure combinaison, cette dernière devient la main à battre. Le joueur qui obtient la main la plus forte remporte le tour une fois que tous ont lancé les dés. Il ramasse le pot et rejoue le premier pour le tour suivant.
Il est nécessaire de retenir dans son détail la main à battre. En effet, les mains de même type ne sont pas toutes équivalentes. Les faces de chaque dé sont classées selon un ordre hiérarchique décroissant de l'As au 9.
De ce fait, pour les poker, carré, full, brelan, double-paire, ou paire, le rang des faces dépar-

adversaires marque un point. La partie se joue en 6 points.
La richesse de ce jeu réside essentiellement dans la psychologie dont les joueurs peuvent faire montre durant les enchères.
Il s'agit évidemment de pousser l'adversaire à demander un contrat irréalisable tout en évitant de se retrouver dans cette situation. Un magnifique jeu de bluff qui est sans doute notre préféré parmi ces jeux de bar.

LE POKER D'AS

Le poker d'As est un jeu de pari. Le montant de la quote-part de chacun des joueurs au pot est décidé par le premier joueur à lancer. Le poker d'As se pratique avec un jeu spécifique de cinq dés que l'on utilise aussi pour le "menteur". Les six faces représentent As, Roi, Dame, Valet, dix et neuf.
Au début de chaque tour, et avant que les dés ne soient lancés, chaque joueur contribue, à part égale, à la constitution d'un pot. Il sera remporté par le gagnant.
A son tour de jeu, un joueur dispose de deux lancers de dés. Au premier, il fait rouler les cinq dés. Il peut alors laisser sur le tapis toute combinaison qui lui plaira et lancer, pour son second jet, les dés "inutiles". Le but est d'obtenir, comme au poker, la "main" la plus forte. Les différentes combinaisons possibles sont classées en huit types qui sont, par ordre décroissant :
- poker : cinq faces de même rang (se dit également : pointu ou quinton)
- carré : quatre faces de même rang
- full : trois faces de même rang plus deux dés identiques

La Marseillaise : une variante de la belote devant les célèbres joueurs de Cézanne.



tagera les joueurs. Il faut noter que pour le full, c'est le rang des trois faces identiques qui départage. En cas d'égalité, c'est le rang de la paire. Lorsque la compétition porte sur une double-paire, c'est le rang de la plus forte qui décide en premier lieu, puis celui de la plus faible. En cas d'égalité, c'est le rang de la face du dé inutile qui permet de trancher.

LE ZANZIBAR

Il se pratique avec trois dés. Plus ancien que le 421, il tire son diminutif de zanzi des six meilleures combinaisons : les six brelans.
Le zanzi d'As est la plus forte des combinaisons. Quand le tirage ne produit pas de brelan, les points se comptent comme suit :
As = 100 points
6 = 60 points
5 = 5 points
4 = 4 points
3 = 3 points
2 = 2 points



Backgammon et zanzi : pour les flambeurs.

Les zanzis marquent cent fois les valeurs faciales. La partie se joue en 3 000 points (zanzi d'As, 1000 points; de 6, 600...).
Il existe deux variantes qui, comme dans le 421 permettent trois lancers de dés visant à améliorer le point.

Les deux se jouent alors avec des jetons au pot, chaque lancer est un tout en soi; le gagnant du tour étant celui qui a produit la plus forte combinaison. Chacun des autres joueurs prend un jeton. Le gagnant est celui qui en a le moins. Les dés doivent être roulés le même nombre de fois (déterminé par le premier joueur) par tous. Si un joueur dispose de trois lancers mais espère améliorer son point sur seulement un jet, il doit l'annoncer avant de relancer les dés.

La seconde variante respecte ces principes, mais laisse la liberté au premier lanceur, selon le point obtenu de demander : "gros" ou "petit". Dans le premier cas, pas de changement; en revanche, dans le second, l'ordre des combinaisons est inversé et le 223 devient la plus forte combinaison.

LE 421 LYONNAIS

(ou encore "vache", voire "grosse vache")
S'appuyant sur la règle parue dans *J&S* n° 9, cette variante se joue avec vingt et une fiches (les jetons attribués à chaque combinaison sont les mêmes) et non onze.
Mais, à la charge, comme à la décharge, le joueur ayant fait le point le plus faible prend un nombre de jetons correspondant à l'ensemble des combinaisons réalisées par les autres joueurs à condition qu'elles correspondent à 2 points au moins.
Ainsi si quatre joueurs sortent les tirages : 333, 651, 654, 532, le joueur ayant obtenu 532, point le plus faible, prendra au pot trois jetons pour le brelan et deux pour la tierce.
A la décharge, c'est le joueur ayant sorti la combinaison la plus élevée qui donne à celui qui a obtenu la plus faible un nombre de jetons correspondant au total des combinaisons. Par ailleurs, le nombre de lancers doit être le même pour tous les joueurs.

LE 10 000

Une piste et six dés doivent permettre d'atteindre l'objectif fixé à 10 000 points.
Un lancer préalable détermine le premier joueur. Chaque joueur roule les dés autant de fois qu'il le souhaite et tant qu'il réalise des points marquants.
Les seuls points marquants :
- As = 100
- 5 = 50
- Brelan = 1 000 pour les As et cent fois la valeur faciale pour les autres.
- Triple paire = 1 500
- Suite des 6 faces = 3 000
Si l'ensemble des dés ne donne aucune combinaison marquante, le joueur passe la main et ne perd que les points de son tour.
En revanche, si le point roulé par les dés ne donne aucun point au premier lancer (223446, par exemple), c'est le "désastre", le joueur repart à zéro.
A chaque lancer marquant, le joueur sort les points de la piste et relance les dés non marquants. S'il élimine les cinq dés et que le lancer du sixième est également marquant, il peut s'en tenir là ou tout relancer. A chaque instant du jeu, le lanceur peut décider d'arrêter et marquer son score.
Toutefois si le premier jet amène la suite ou une triple paire, le joueur doit au moins une fois relancer les six dés.
La pratique veut que les joueurs annoncent leurs scores cumulés au fur et à mesure des lancers. Tous les joueurs doivent jouer le même nombre de tours.
La partie donc se joue en 10 000 au moins, et gagne le joueur qui a réalisé le meilleur score.

PETIT LEXIQUE A L'USAGE DE L'APPRENTI JOUEUR DE BAR

Pour vous aider dans votre "approche du zinc", nous avons relevé quelques termes typiques -dont nous vous donnons une brève définition- qui, eux aussi, participent au rituel des jeux de bar.
Abattage: faire 7 ou 11 à la passe.
Barraque: faire 2, 3 ou 12 à la passe.
Bergère: carte située sous le talon à la belote.
Blot: pion isolé au backgammon ou au jacquet.
Bordelais: faire 8 points avec les cinq dés au yam.
Bouchage: au backgammon ou au jacquet, occuper les six flèches consécutives (les joueurs "sérieux" disent, comme dans notre rubrique, prime).
Crever: dépasser le total maximum au 7 et 1/2 ou au 421.
Désastre: coup perdant au 10 000.
Fiche: jeton.
Maine: donne à la belote.
Mouche: pot au tarot.
Nénette: coup le plus faible au 421.
Point: aux cartes ou aux dés, somme des points réalisés.
Pointu: autre nom du poker appelé également quinton.
Pontes: joueurs opposés au banquier à la passe anglaise.
Rampo ou rampeau: égalité pour le point le plus élevé aux dés.
Rubicon: à la belote, marquer moins de la moitié des points marqués par l'adversaire.
Savoyard: 36 coups au yam.
Trio: brelan

RECREATION

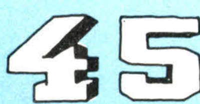
1

Chacun de ces chiffres pèse le poids indiqué au-dessous. Formez 3 nombres de 3 chiffres chacun qui représentent leur poids total (par exemple 617 devrait peser 617 kilos).





51 kg 307 kg 93 kg



522 kg 144 kg 28 kg

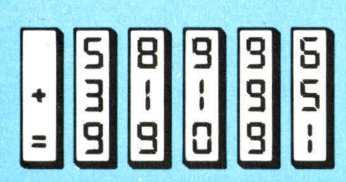




43 kg 93 kg 78 kg

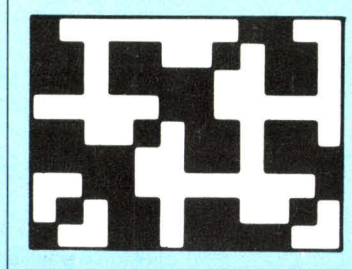
2

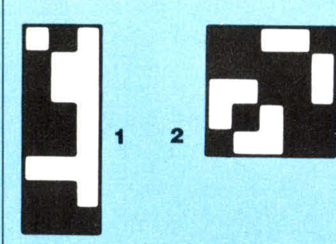
Corrigez cette addition en déplaçant 2 plaquettes seulement.

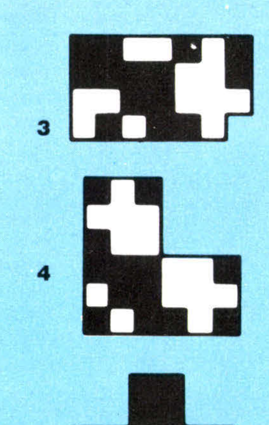


3

L'échantillon de papier peint ci-dessous a été créé en répétant l'un des motifs numérotés à côté: lequel ? (Le motif se répète pour créer le dessin, sans changer son orientation et sans superpositions.)





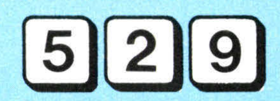


4

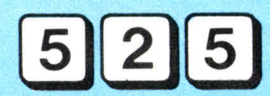
Vous voulez écrire en toutes lettres les nombres de un à vingt avec des lettres en plastique. Celles-ci sont vendues en pochettes contenant chacune dix fois la même lettre.
Malheureusement, vous n'avez sur vous que la somme suffisante pour acheter dix pochettes. Quelles lettres allez-vous choisir pour écrire le plus possible de nombres (de 1 à 20) ? (Vous disposez déjà de traits d'union, si ceux-ci sont nécessaires.)

5

Qui n'a jamais essayé de régler un compteur digital sans le mode d'emploi, ne connaît pas les délices d'une logique parfois perverse. Ici, par exemple, vous avez deux boutons de réglage, A et B. Vous souhaitez régler le compteur pour qu'il marque 888, et vous tâtonnez pour trouver ce qu'il faut faire.
Au départ, il affichait :



Une pression sur A et deux pressions sur B donne :



Deux pressions sur A et une pression sur B donne :



Deux pressions sur A et deux pressions sur B donne :



Une pression sur A et une pression sur B donne :



Que faut-il faire pour obtenir 8 8 8?

6

AUTRUCHE - CLAIRIERE -
DEUXIEME - LANNIERE -
LUNETTE - MONSTRE

Quel mot continue la série ci-dessus ?

NOTRE, GLUE, AMICALE, CHANSON, GRAVIER

7

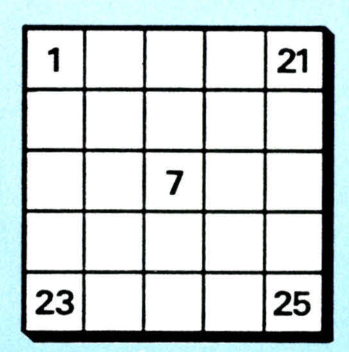
Lors d'une expérience de "parapsychologie", quatre sujets devaient essayer de deviner quatre cartes présentées successivement (l'une des quatre cartes supérieures de chaque couleur). Il se trouve que chacun a trouvé la valeur des cartes deux fois, et la couleur (♣, ♦, ♥, ♠) deux fois également.

	carte 1	carte 2	carte 3	carte 4
Sujet 1	D♥	V♣	A♠	D♠
Sujet 2	D♣	R♥	R♦	D♦
Sujet 3	V♣	A♦	R♥	D♠
Sujet 4	V♥	R♣	D♦	A♦

Sans transmission de pensée, mais avec l'aide des résultats des candidats, trouvez les quatre cartes mystérieuses...

8

Un classique : Inscrivez les nombres de 1 à 25 dans la grille, de sorte que la somme des nombres de deux carrés quelconques contigus (ayant un côté commun) soit toujours un nombre premier. Cinq nombres sont déjà placés pour vous aider à démarrer.



9

Dans chaque cas ci-dessous, deux mots de cinq lettres ont été imbriqués l'un dans l'autre, sans pour autant modifier l'ordre des lettres; par exemple, MATELARCIS est le mélange de MERCI et ATLAS. Retrouvez les mots.

A. ARINECURRE
B. FOPRONIDES
C. MOUPIFLUME
D. ESCARUIGNE
E. RECERELERU
F. ORENCIGFLE

10

Pour que toutes ces affirmations soient compatibles, certaines doivent être fausses : lesquelles ?

1. Les affirmations 4 et 2 sont soit vraies toutes les deux, soit fausses toutes les deux.

2. Trois affirmations, autres que celle-ci, sont fausses.

3. Toutes les affirmations paires sont fausses.

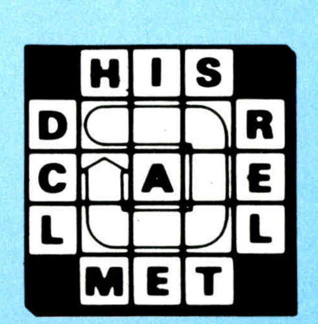
4. L'affirmation 3 est fausse.

5. Des affirmations 2 et 3, l'une est juste et l'autre est fausse.

6. Toutes les affirmations autres que celle-ci sont fausses.

11

Trouvez le mot de huit lettres qu'il faut inscrire dans le sens des aiguilles d'une montre dans les cases vides de la grille, pour former trois mots horizontaux et trois mots verticaux. Le mot commence dans la case vide du coin supérieur gauche.

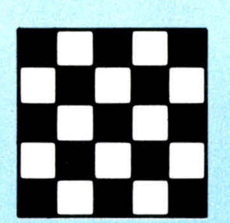


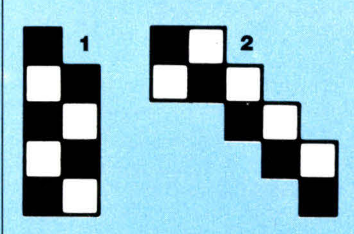
12

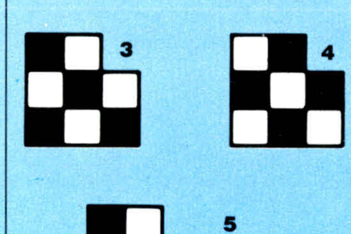
Quel que soit l'endroit où l'on se trouve dans la salle des expositions, il y a toujours un mur de la salle que l'on ne peut pas voir. Quel est le nombre minimum de murs que doit avoir cette salle ?
(La salle est sur un seul niveau et les murs sont perpendiculaires au sol !)

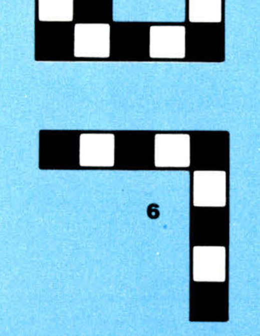
13

On peut former le damier ci-dessous à l'aide de trois des pièces numérotées (en les superposant s'il le faut). Quelles pièces feront l'affaire ?









14

1. A I N S T (11)
2. E I M N T (11)
3. A E M N O T (13)
4. E I L N O T (14)
5. E G I L N T (14)

Formez le mot le plus long à l'aide des lettres données. Vous pouvez utiliser chacune de celles-ci aussi souvent que vous le souhaitez (par exemple, avec AINST, on peut former instant). Nous avons donné entre parenthèses le nombre de lettres des mots que nous avons trouvés, peut-être ferez-vous mieux ?

15

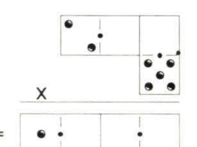
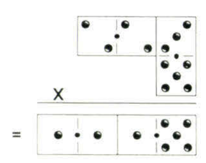
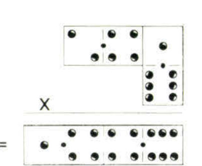
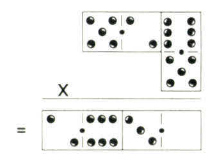
Un vieux compagnon de captivité vous a révélé la façon de faire sauter la muraille qui vous retient prisonnier. Il faut allumer, à une minute d'intervalle, cinq mèches qui mènent à des charges soigneusement cachées depuis quelques mois. Pour mesurer le temps, cependant, vous ne disposez que de deux sabliers, l'un de 4 minutes, un autre de 9 minutes. Comment allez-vous mesurer les minutes entre chaque mèche ?





Solutions page 117

CONCOURS: REPOS ET RESULTATS

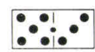





Ouf! Vous avez bien mérité deux mois de repos. Vous venez de terminer le Marathon 87. Mais, en attendant les résultats finals (ou finaux, note aux scrabbleurs), voici ceux de l'avant-dernière épreuve, celle du n° 47.



Fin de partie

Avouez que ce n'était pas trop difficile. La seule solution, pour le domino restant dans la main de Paul était :



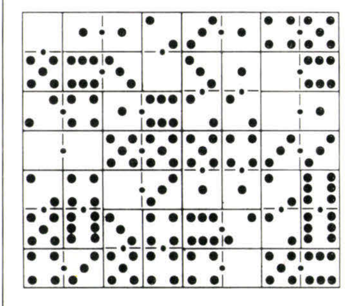
Possible ou impossible!

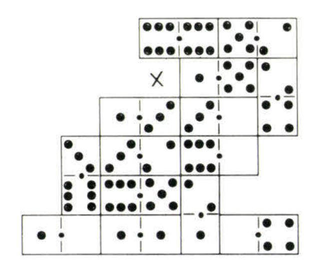
Là, c'est vrai, c'était beaucoup plus délicat. Surtout qu'après avoir trouvé une solution, quand elle existait, il fallait vérifier si elle était unique ou non. Mais, incollables comme vous êtes, vous avez encore été nombreux à traverser cette épreuve sans dommages. Vous êtes vraiment décourageants!

Commençons par les deux problèmes impossibles. En effet seuls le n° 3 (**La chaîne**), et le n° 8 (**Rectangle?**) n'admettaient pas de solution. Ça, c'était peut-être le plus facile à trouver.

Mais ensuite, il fallait isoler les problèmes qui n'admettaient qu'une seule solution. Quel casse-tête!

Il s'agissait du n° 2 (**Puzzle**) et du n° 9 (**Multiplication**). Voici leurs solutions : Enfin, les quatre problèmes restants admettaient (oui, bien sûr) au moins deux solutions. En voici la preuve :

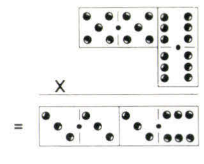


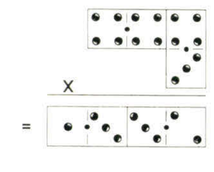


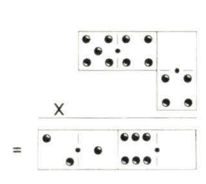
4. Carré latin

5. Arithmétique

Une solution était proposée dans *1000 casse-tête du monde entier* de Pieter Van Delft et Jack Botermans aux Editions du Chêne. Mais en voici une deuxième... parmi de nombreuses autres

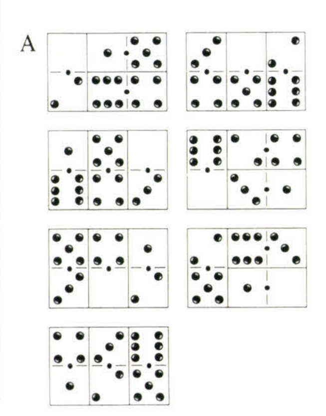


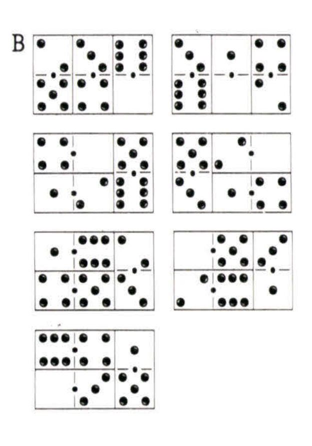




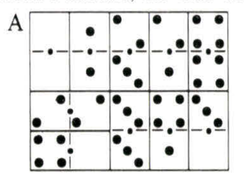
6. L'immeuble

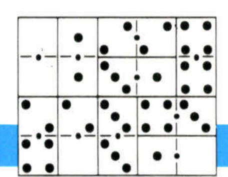
Voici deux solutions. Il est facile de vérifier qu'elles sont vraiment différentes. Dans la première, il y a trois étages comportant trois dominos parallèles, dans la seconde, il n'y en a que deux.





7. La boîte
Il était déjà difficile de trouver une solution. Pourtant, en voici deux!



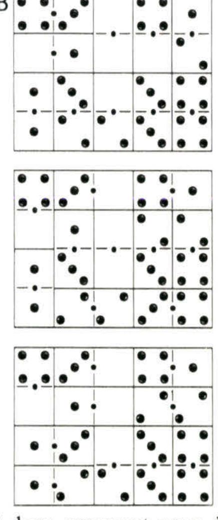


NB : la belle symétrie de cette grille est absolument indépendante de notre volonté.
Et ce n'est que par hasard qu'elle a pu aider certains!

Super-défi
Ah, ah... Là, il y a des petits malins qui se sont fait avoir! Ils ont cru que le coup d'abracadabrant allait encore marcher! C'est vrai que c'était un mot tentant. Avec seulement 7 lettres différentes sur un total de 13, sans E ni S (les lettres les plus fréquentes en français), on pouvait penser qu'il serait difficile de faire mieux. Mais cette fois, les paresseux ont été punis!
Car il existe un certain nombre de couples de mots de 14 lettres ne comportant aucune lettre commune. En voici quelques-uns. Il y en a bien d'autres mais en revanche, personne n'a trouvé mieux!
INSATISFAISANT
DEVITRIFIERIEZ
GEOMORPHOLOGUE
PSYCHANALYSONS
EVENTUELLEMENT
SOMPTUEUSEMENT

Fernand, Coignières, gagnent un jeu *Les 7 royaumes combattants* (Jeux Actuels)
9e (945) : BAGOT Louis-Philippe, Le Rheu; 10e (944) : DELBARRE Monique, Douai, gagnent un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo).
11e (940) : SPIESER Anne-Marie, Saint-Martin-D'Heres; 12e (936) : BERTIN Jean-François, Cambrai; 13e (935) : FILLAUDEAU Gilles, Angers; 14e (933) : DEHAUDT Christophe, Saint-André-de-Gorcy, gagnent un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team)
(923) DELBARRE Jean-Claude, Douai*; 15e (918) : DAUNOIS Nathalie, Grenoble; 16e (916) : DIDIER Jean-Michel, Beaurevoir, gagne un jeu *Stratego* (Jumbo).
17e (915) : FAUR Brigitte, Bondy, gagne un jeu *L'OEil Noir* (Schmidt France)
18e (914) : MARTINAT Daniel, Annecy; 19e (901) : BEGUIN Gérard, Sin-Le-Noble, gagnent un jeu *Les Joyeux Combinards* (Habourdin).
20e (901) : PIANARO Lucien,

37e (824) : GAY Bernard, Grenoble; 38e (823) : REVEAU Raymond, Joué-les-Tours, gagnent un livre de la collection Jeux & Stratégie *Le Jogging de l'esprit* aux éditions du Rocher.
39e (822) : LAPIERRE Bruno, Annecy, gagne un *Othello de poche* (Dujardin).
40e (821) : CHAPLAULT Patrick, Herbault; 41e (820) : RAUCH Jean, Livarot; 42e (813) : PARC Serge, Castanet; 43e (811) : FILLATRE Gilbert, Sourdeval; 44e (810) : BERGERIE Patrick, Lambersart, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo).
45e (808) : REYMERMIER Gilles, Saint-Martin-Le-Vinoux; 46e (801) : LEBAS Jean-Michel, Lavacherie-Belgique; 47e (800) :LEFUR Marie-Claire, Vitry/Seine; 48e (800) : RAMILLON Henri, Sartrouville; 49e (800) : FOURDRINIER Christian, Paris; 50e (800) : MAILLET Roland, Elancourt, gagnent "*Un livre dont vous êtes le héros*" (Folio junior, éditions Gallimard).



Voici donc comment vous deviez remplir votre bulletin :
problèmes admettant plusieurs solutions

2	3	X	X	X	X	8	9

problèmes n'admettant qu'une solution

X	3	4	5	6	7	8	X

problèmes impossibles

2	X	4	5	6	7	X	9

RAFRAICHISSAIS
RAGAILLARDIRAI

Epreuve de départage
La moyenne des nombres proposés s'est établie à 167 488 927. Et, ce dont il fallait se rapprocher, la moyenne des nombres inférieurs à cette moyenne a été de 81 942 422. C'est Pierre Debreu de Poitiers qui s'en est le plus rapproché avec 81 313 131 ce qui lui vaudra de recevoir la collection complète des *7 livres Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher.



1er (994) : DALIGAUD Eric, Manosque, gagne un *micro-ordinateur Amstrad Spectrum* 128 K+2 avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome.
2e (989) : MORTIER Didier, Ruffec, gagne une *Encyclopédie Larousse* 3 volumes en couleurs.
3e (984) : LABOUZE Xavier, Paris, gagne un *Dictionnaire Larousse* en 2 volumes.
4e (976) : LICCIARDI Bruno, Grenoble, gagne un *Dictionnaire du cinéma* et le *Livre de la photographie Larousse*
5e (967) : JEAN-CLAUDE Eric, Grenoble; 6e (951) : VANDENEECKHOUTTE Sylvie, Douai, gagnent un jeu *Trivial Pursuit* (Kenner Parker)
7e (949) : SPECKLIN Benoît, Grenoble; 8e (947) : RODOLAUSSE

Annecy, gagne *un abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*
21e (898) : DELPORTE Martin, Saint-Germain-en-Laye, gagne six livres de la collection *"Les Quêtes sans fin D&D"* (éditions Solar)
22e (897) : DESTABEAU Louis, Dax; 23e (890) : SCHMUTZ Jean, Strasbourg; 24e (883) : ANTOINE Jean-Luc, Frouard; 25e (880) : FALIGUERHO Patrick, Nancy; 26e (876) : RUAULT Jérôme, Le Sap, gagnent un *jeu de tarot* et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-éditions du Rocher).
27e (874) : GUITTIN Jean, Paris; 28e (872) : FROMONT Bruno, Ferney-Voltaire; 29e (867) : AUDREN Béatrice, Paris; 30e (865) : PILARSKI Marc, Saint-Gratien; 31e (854) : BEGUIN Paulette, Nice; 32e (850) : JEANNE Philippe, Pantin, gagnent un jeu *Campus* (Kenner Parker).
33e (848) : COLIN Jean-Claude, Draveil, gagne *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris).
34e (845) : ANIZAN Jean-Claude, Vincennes, gagne cinq livres de la collection *"Les Quêtes sans fin D&D"* (éditions Solar).
35e (837) : DESNOUX Pierre-Jean, Paris, gagne un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger).
36e (831) : WURTH Jean-Marc, Kaysersberg, gagne un jeu *Fantômes* (Schmidt France).

* qui ne gagne rien (l'adresse étant la même que celle de Monique Delbarre) mais dont les points restent acquis à son nom pour le marathon.

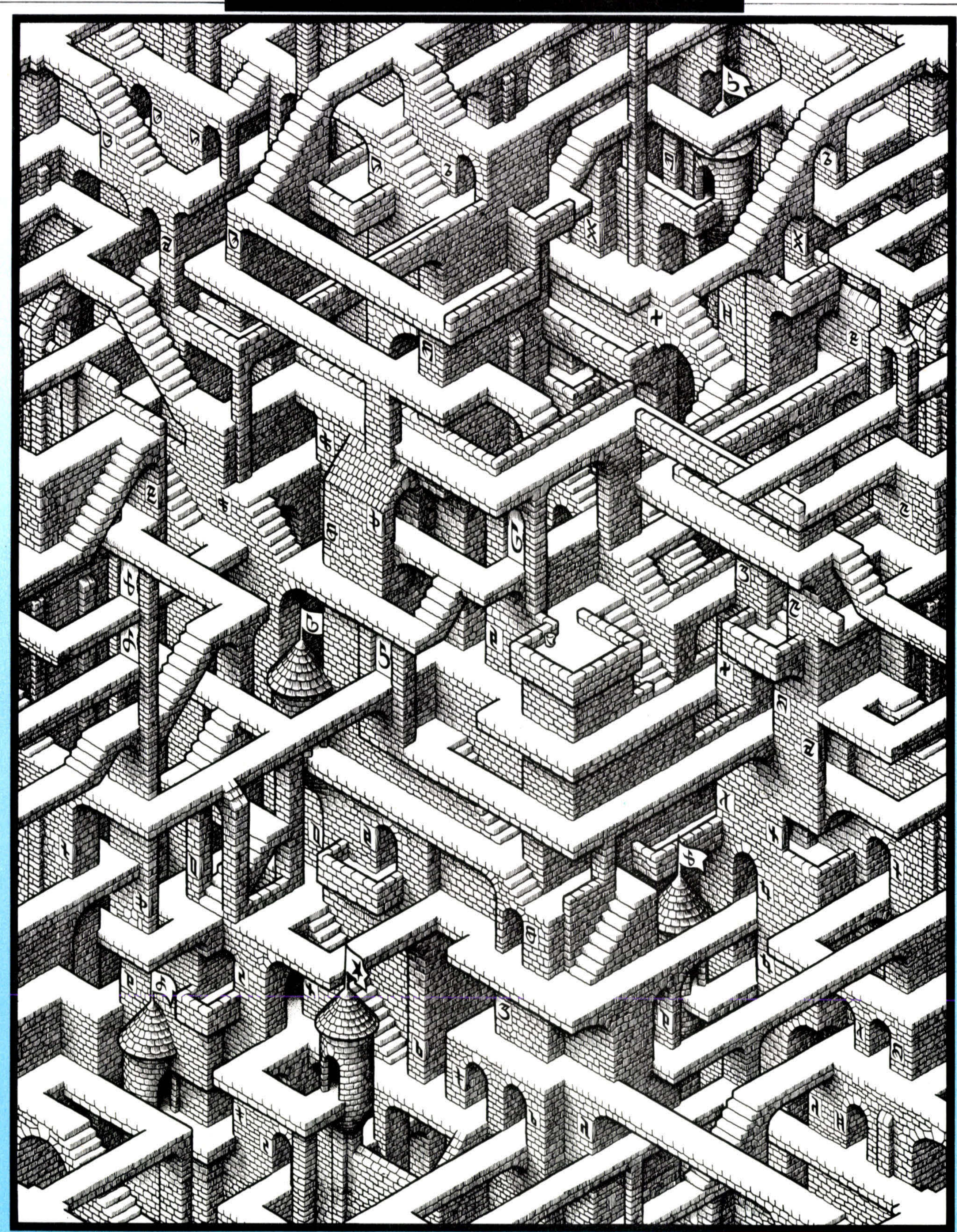
Prix spécial: DEBREU Pierre, Poitiers, gagne la collection complète des *7 livres Jeux & Stratégie* aux éditions du Rocher.

MARATHON 87

Classement provisoire après le Concours 47
DELBARRE Jean-Claude (3 503); RODOLAUSSE Fernand (3 490); LAMAT Philippe (3 460); DELBARRE Monique (3 387); VANDENEECKHOUTTE Sylvie (3 351); LELOUP Patrick (3 301); GUITTIN Jean (3 258); AUDREN Béatrice (3 248); DESTABEAU Louis (3 247); DESNOUX Pierre-Jean (3 240); LE FUR Marie-Claire (3 227); DUVIELLA Christine (3 218); MARTINAT Daniel (3 209); RAMILLON Henri (3 200); FOURDRINIER Christian (3 200); LEBLANC Valérie (3 200); HUOT Suzanne (3 198); CLERGEAU Jean (3 195); DESBORDES Marie-Thérèse (3 194); PIANARO Lucien (3 194); GAUTHIER Régine (3 192); DESCHAMPS Marc (3 181); PILARSKI Marc (3 164); DOHOGNE Yves (3 162); LEGROS Alain (3 153); MAILLET Roland (3 150); BONAVENTURE Laurent (3 149); SAUVIAT Alain (3 140); SAUVIAT Catherine

▶

▶ (3 140); ANIZAN Jean-Claude (3 138); FREMONT Olivier (3 137); GUILLERME Jean-Claude (3 136); BAUDESSON Bernard (3 129); DROCOURT Annie (3 115); FAUR Brigitte (3 115); JEANNE Philippe (3 114); FAVRE Pascal (3 114); MAISON Benoît (3 113); ROBINEAU Pascale (3 107); BETTON Jean-François (3 094); LAFOND Jean (3 093); LIEGARD Dominique (3 086); DESBORDES Penny (3 080); LACOUR Marc (3 069); DUCHATEAU Roger (3 064); MORTIER Didier (3 063); PERONI Marie-Claude (3 057); GAULTIER Catherine (3 052); GUITTIN Claude (3 050); ETIENNE Marc (3 041); LEBRUN Christophe (3 037); HERVE Thierry (3 033); LAPIERRE Bruno (3 032); CLABOT Muguette (3 031); NICOLAS Alain (3 028); REVEAU Raymond (3 023); RAUCH Jean (3 020); DUPUY Pascal (3 014); PARC Serge (3 013); VALLET Claude (3 003); DUMANT Jean-Claude (3 000); HADAM Jean (3 000); COUTANT Daniel (3 000); FAIGNEZ Evelyne (3 000); MOLINA Monique (3 000); ESTIENNE Jean-Pierre (3 000); BETTON Jean-Pierre (3 000); HANSEN Hugues (3 000); LEBLANC Michèle (3 000); LEGROS Marie-Blanche (3 000); GLOANNEC Frédéric (2 984); CHIZAT Gilles (2 980); JOUNIAUX Jean-Marc (2 975); CLERGEAU Gérard (2 950); CLERGEAU Jean-Claude (2 950); SPECKLIN Benoît (2 949); FROMONT Bruno (2 941); SPIESER Anne-Marie (2 940); PIANARO Lionel (2 940); MARCH Robert (2 939); RIGAUD Jean-Louis (2 934); DAGUET Bernard (2 929); CHAUGNE Rémi (2 925); CASSIER Patrice (2 923); MEFFRE Patrick (2 901); LADENT Jean-Marc (2 897); BAISNEE Claude (2 897); LE FUR Daniel (2 896); SIMON Hervé (2 893); BUGEAUD Yann (2 889); ROY-CONTANCIN Hervé (2 883); WURTH Jean-Marc (2 882); POTARD Alain (2 877); BRENEZ Yves (2 866); DUBROCA Henri (2 866); DEBREU Pierre (2 856); CATILLON Michel (2 832); MEVEL Jean-Claude (2 823); DE LONGREE Alain (2 810); BAGOT Louis-Philippe (2 804); ROEMER Robert (2 800); GOURGES Daniel (2 800); DIQUELOU Jean-Claude (2 800); BARTIER Daniel (2 800); BARTIER Jean-Claude (2 800); HUOT Jean-Claude (2 800); SCHOONHEERE Régis (2 790); SARTER Bernard (2 785); LANDINI Jacques (2 783); BLANC Claude (2 780); CHEVILLOTTE Arnaud (2 770); BOULAY Jacky (2 766); CIPARISSE Pierre (2 764); PROUX Christian (2 763); POISSON Christian (2 751); DAGALLIER Luc (2 750); BERTHELOT Jean-Pierre (2 740); HANSEN Josette (2 740); LEHOUCQ Roland (2 740); NEDELKA Dominique (2 738); SCHMIDT Guillaume (2 733); VILLIERE Jacques (2 729); HUGUENIN Daniel (2 728); ROLLAND François (2 719); CHOMICKI Tony (2 714); GAIGE Yves (2 713); PAICHARD Serge (2 713); LELONG Jean-François (2 705); SARTER Claude (2 702); HELIER Patrice (2 699); MOUTIN Fernand (2 690); PARENT Pierre (2 687); MATHYS Alain (2 680); BORDEHORE Claude (2 680); PIGOT Suzanne (2 668); MARTINEAU Michel (2 667); KOCHER Yves (2 662); GOLAY Jean-François (2 661); PLATON Annie (2 655); BARON Hervé (2 650); MENIN Véronique (2 645); SIEGFRIED Stéphane (2 645); REVEL Willy (2 639); MARGALEJO Didier (2 637); HERY Patrick (2 636); PETIT Bernard (2 634); SEVESTRE Dominique (2 633); LE BRAS Patrick (2 630); MIGNARD Hervé (2 630); PHILIPPE Fabrice (2 620); DENIEL Christian (2 620); BEGUIN Paulette (2 613); CASTAING Jean-François (2 610); PICQ Antoine (2 606); POICHOTTE Ludovic (2 604); WERMELINGER Charles (2 601); FAUGERAS Jérôme (2 600); HELIER Odette (2 598); DIDRIT Nicolas (2 598); QUEMENER Jacky (2 590); BEZARD Bruno (2 589); AUVRE Pierre (2 588); BAISNEE Victor (2 570); HERON Agnès (2 570); BOLLAERT Mathias (2 560); DEGEMBE Pierre (2 556); ALBIN Denise (2 554); ALEXANDRZAK Hervé (2 554); MOLLE Dominique (2 550); SEYS Jean-Pierre (2 542); FOLIGUET Isabelle (2 540); GERARD Jean-Claude (2 540); LABARTHE Jean-Jacques (2 540); MOLINA Bernard (2 533); MAZARD Hervé (2 520); AUZOLAT Jean-Pierre (2 515); SCHMUTZ Jean (2 502); BEGUIN Gérard (2 501); DEREVIERE Nicolas (2 492); GRAND Gérard (2 480); MERCIER Paul (2 480); RENARD Thierry (2 479); VOSSE Robert (2 479); RUAULT Jérôme (2 476); CHAUSSADE Gérard (2 469); FILLATRE Gilbert (2 465); FOURNIER Laurent (2 461); CLAESSENS Christian (2 460); CHEDOTAL Frédéric (2 458); GUILLEMET Hervé (2 455); RENAULT Daniel (2 450); MADRZYK Stéphane (2 446); PAGES Claire (2 444); FROIDEVAUX Michel (2 444); LECORNU Jérôme (2 443); CARPENTIER Daniel (2 427); VERDIN Colette (2 420); BOITIER Henri (2 410); FALIGUERHO Patrick (2 402)...



LE GRAND SEAU

Dans les numéros précédents, vous avez rejoint le puits et récupéré la corde (sinon voir page 114). Mais il fallait s'y attendre : le seau manquait ! Il est au centre de la troisième partie de cette architecture complexe.

Juxtaposez l'illustration à l'un des six bords de la configuration précédente (voir page 114) et, à partir de l'un des bouts de la corde, rejoignez le seau. Seulement... des portes fermées à clef bloquent le passage : vous trouverez ces clefs dans les tours surmontées d'un drapeau de symbole identique à celui de la porte.

Il est interdit de sauter ou d'escalader les murs, avec ou sans l'aide de la corde. Les inscriptions sur les murs vous permettent de franchir les passages cachés : vous ressortez à l'issue portant le même symbole que l'entrée.

Enfin, les chemins aboutissant au cadre noir sont considérés comme des impasses hormis, bien sûr, ceux qui relient les trois illustrations dans la configuration que vous aurez adoptée (dans ce cas, faites disparaître le cadre par un léger chevauchement du raccord).

Si vous n'avez pas suivi les épisodes précédents, partez de la tour surmontée d'un drapeau étoilé.

Solution et fin dans le prochain numéro.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les vingt-huit mots cachés ? On peut, ici, conjuguer.

PIL-T
L-CHE
MA-AIS
CANA-ES
D-LOT
-ULLIERE
RECU-ERA
-OMMETTE
-PHIDIEN
CO-SETTE

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

GRAS
LARD

LADY
MISS

PION
DAME

FIEL
BILE

SHAH
IMAM

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, PIOCHES scrabble sur les lettres de SENT, et GIRONDS sur celles de ENOUA.

PIOCHES + S =
PIOCHES + E =
PIOCHES + N = (**)
PIOCHES + T = (***)

GIRONDS + E = (**)
GIRONDS + N =
GIRONDS + O =
GIRONDS + U =
GIRONDS + A = (***)

Les astérisques signalent le nombre des solutions multiples.

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A D E E I P R T: La . . . . ne s'est jamais . . . . de son calme devant un patient

A E E G I M N R T: Le douanier répondit . . . . à l' . . . .

A D E G I L O R U: Sur Minitel, on peut aussi . . . . sans idée de . . . .

A D E E G M N R: Une envie de vengeance commença sournoisement à . . . . le . . . .

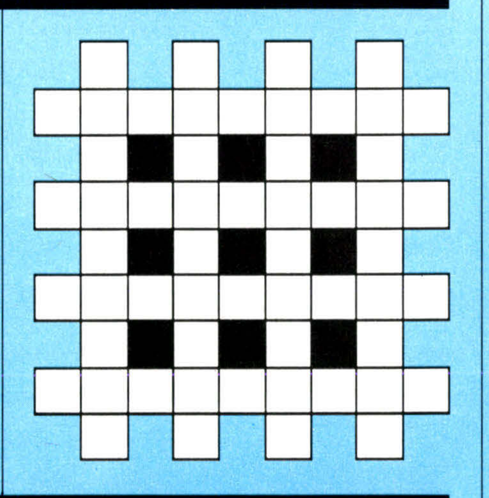
C E E P R S T: On doit le . . . . au porteur du . . . .

LES ANAGRAMMES CROISEES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal:
1. A E E G I L N R T (2)
2. E E I L L O P T U (3)
3. C E E E I M N T T
4. D E E I N R S T T (2)

Vertical:
1. D E E E M N O R T (3)
2. D E E I L N P R S
3. A E E I L N P R T (2)
4. A E E I L L R T U



MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjugue pas.)

GOUT + Y =
PION + P =
POIL + H =
AILS + I =
MELE + M =

IGUE + X =
UNIE + N =
LUES + U =
LIFT + R =
TUER + S =

JARNAC !®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, DAN, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis S, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	D	A	N						
E									
S									
C									
E									
U									
C									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ?

Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64
?	R	E	M	A	R	I	E	E
?	G	O	U	R	A	M	I	S
?	F	U	S	T	I	G	E	S
?	I	M	P	O	L	I	E	S
?	P	E	R	V	E	R	T	I
?	O	R	E	I	L	L	O	N
?	M	A	L	O	U	I	N	S

Solutions page 117

LA TOUR INFERNALE

Ah, où sont les donjons d'antan ? Médiévaux, même fantastiques, ils avaient tout de la gentillette villa « Sans-Soucis » comparés à cette tour infernale !

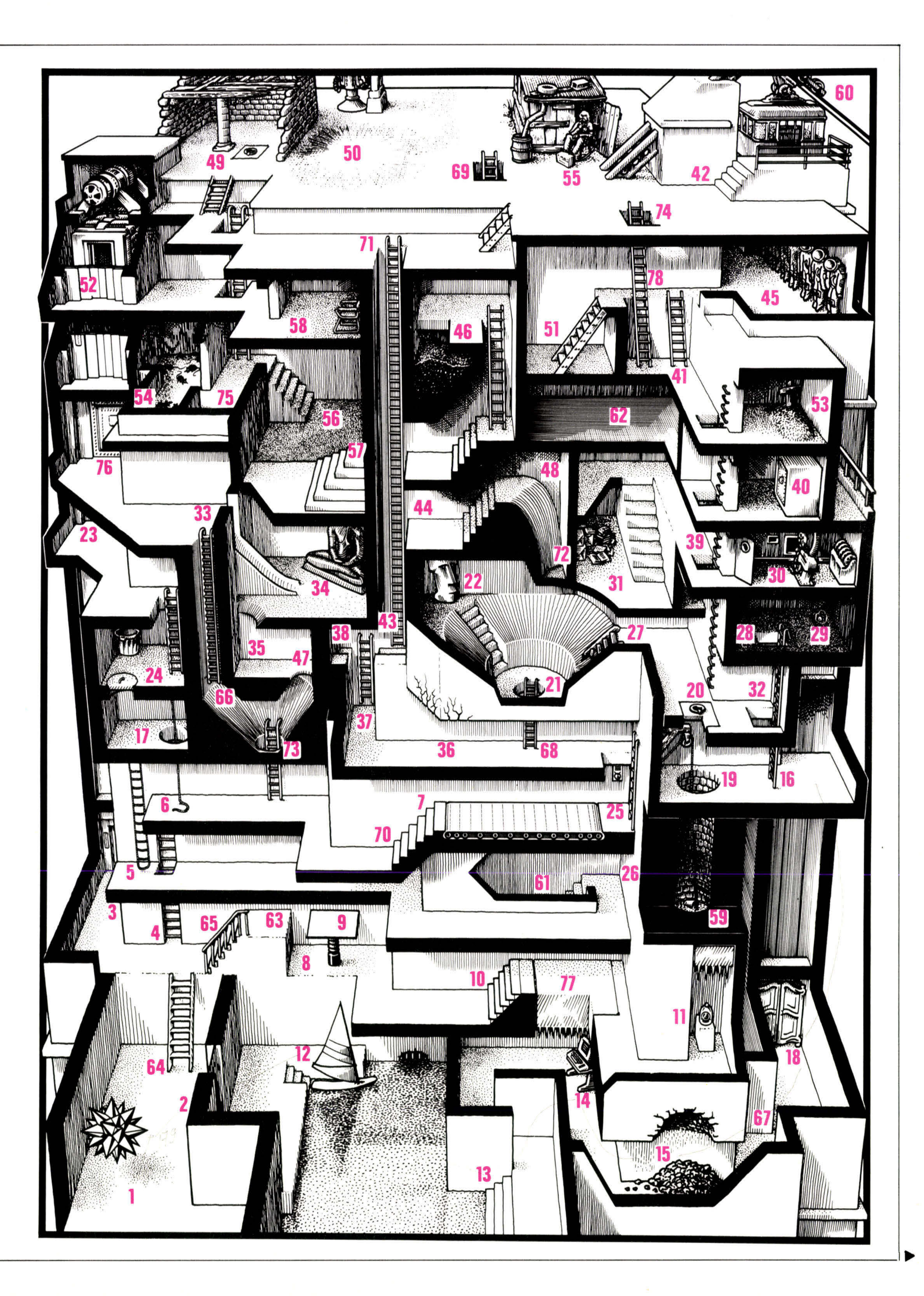
Depuis la fin du XXe siècle, la Tour FL (le siège de la Fédération des Ludoticiens) domine le centre de Megapolis. Chef-d'œuvre du grand architecte de cette époque, Beauprofil, la Tour mérite aujourd'hui d'être restaurée. Expert de la CIA (la Commission des Inepties Architecturales), vous êtes notamment chargé d'inspecter les derniers étages de l'immeuble, dans lesquels nul ne s'est aventuré depuis bien longtemps. C'était là, paraît-il, que les ludoticiens d'antan expérimentaient en vraie-grandeur créatures et pièges dont ils allaient peupler leurs jeux. Vous êtes en (1), à l'entrée de ce musée du fantastique. Un seul moyen d'en sortir : rejoindre le sommet de l'immeuble d'où un téléphérique vous permettra de rejoindre le building voisin. Allez, un peu de courage !
Pensez que de votre rapport dépend l'inscription de la Tour comme Monument Hystérique.

REGLE
Vous partez de la salle 1 (en bas, à gauche), et vous vous déplacez dans la tour. A chaque fois que vous rencontrez un numéro, reportez-vous à la note correspondante et suivez les indications données.
Vous devez arriver au téléphérique en 60 (en haut, à droite) pour vous échapper de la tour.

SYMBOLES UTILISES
→ n: se rendre au numéro n (sur le plan), et lire la note correspondante.
← n: lire la note numéro n.
†: vous êtes mort.

1. L'entrée. Devant vous, un cristal géant parcouru de lueurs rougeâtres. Une voix grave vous demande : *"Pensez-vous être capable de sortir d'ici ?"* Oui (← 179), non (← 202).
2. Une porte, vous l'ouvrez ? Oui (← 195), non (← 192).
3. Un ascenseur, vous l'appelez ? Oui (← 156), non (← 151).
4. Une échelle, faites ce que bon vous semble...
5. Une échelle de corde d'allure douteuse... Si vous montez (→ 6), sinon (← 133).
6. Une corde... Essayez-vous d'aller vers 17? Oui (← 203), non (← 240).
7. Un tapis roulant... arrêté. Vous attendez (← 226); vous avancez vers 25 (← 204); vous reculez vers 70 (← 164).
8. La plate-forme disparaît, vous laissant la voie libre, mais il vous est alors impossible de revenir en 63... Continuez...
9. La plate-forme vacille ! (← 168).
10. Des marches branlantes : vous montez prudemment (← 215); vous montez en courant (← 102).
11. Sur la table, une cloche de verre protégeant une boule de cristal : vous attendez (← 218); vous faites demi-tour (← 169); vous soulevez la cloche et vous attendez (← 194); vous soulevez la cloche et vous saisissez la boule (← 117).
12. Une planche à voile qui a l'air de vous attendre... Que faites-vous? Demi-tour (← 151); vous montez dessus et attendez (← 191); vous montez et criez : *"En avant"* (← 221); vous montez, enlevez la voile et ramez avec les mains (← 216).
13. La berge, que faites-vous ? Vous attendez sur la planche (← 122); vous descendez de la planche et restez en 13 (← 217), ou vous allez en 14 (← 186).
14. Un ordinateur allumé. Vous tapez [SPACE] (← 152); [RUN] (← 187); [ENTER] (← 180) ?
15. Un tas d'éboulis : vous l'escaladez (← 190); vous le fouillez (← 105); vous attendez (← 153).
16. Une échelle en bois, assez ancienne (impossible de redescendre en 18), allez où vous voulez... (→ 32) ou (→ 19)...
17. Un petit coin bien tranquille (← 99).
18. Une armoire, l'ouvrez-vous ? Oui (← 196), non (← 181).
19. Un puits, que faire? Demi-tour (← 219); vous lancez votre or (si vous en avez) (← 198); vous remontez le seau (← 166); vous attendez et vous essayez de voir au fond (← 225).
20. Une échelle; sous vous, une trappe. L'ouvrez-vous? Oui (← 225), non (← 197).
21. Vous êtes au fond d'un bassin désaffecté; si vous venez de 22 ou 27 (← 232) sinon (← 208).
22. Une statue vous demande de l'or ! En avez-vous? Oui (← 263), non (← 254).
23. Une pièce quelconque : si vous venez de 24 (← 271), sinon (← 255).
24. Impossible de descendre en 17. Au fond de la pièce, une poubelle : vous pouvez (si vous avez) y lancer : une bague blanche (← 251), une bague noire (← 219), deux bagues (← 232); ne rien faire (← 233).
25. Une échelle et un bouton. Vous pouvez : monter à l'échelle (← 107); appuyer sur le bouton (← 247); retourner en 7 (← 260); tourner le bouton à gauche (← 266), à droite (← 264).
26. Un escalier, demi-tour? Oui (→ 5), non (→ 61).
27. Un escalier en bois, vous descendez (→ 21), vous attendez (← 197).
28. Du bruit derrière vous ! Avez-vous une bague noire ? Oui (← 160), non (← 173).
29. Une pièce très sombre, vous butez sur une lampe : vous la prenez (← 112); vous ne la prenez pas, mais vous restez (← 261); vous partez (← 259).
30. Une salle de cinéma : vous mettez le projecteur en marche (← 163); vous attendez (← 257); vous partez (← 151).
31. Des livres jonchent le sol de ce débarras. Vous en feuilletez un (← 103); vous attendez (← 163); vous partez (← 259).
32. Un squelette vous attaque. Avez-vous une bague noire ? Oui (← 258), non (← 101).
33. Une échelle et un toboggan, vous prenez l'échelle (← 259) ou le toboggan (← 137) ?
34. Une impressionnante statue ! C'est votre premier passage (← 106), sinon (← 185).
35. Impossible de remonter en 34.
36. Avez-vous une bague blanche ? Oui (← 121), non (← 161).
37. Une échelle, vous montez en (→ 38), en (→ 43); vous ne montez pas (← 135).
38. Une étroite corniche : vous attendez (← 241); vous redescendez (← 135); vous sautez jusqu'en 43 (← 248).
39. Une échelle, vous montez vers (→ 41), vous allez en (→ 30), (→ 31), en (→ 40), ou vous redescendez.
40. Une pièce assez sombre. Au fond, un énorme coffre-fort, tentez-vous de l'ouvrir ? Oui (← 262), non (← 250).
41. Deux échelles... vous prenez celle de gauche (← 155), de droite (← 232); vous allez en (→ 53); en (→ 39) ?
42. Une louve-garoue en face de vous, avez-vous de l'or ? Oui (← 182), non (← 268).
43. Vous montez en (→ 71), en (→ 44) ou directement en (→ 46) ou vous retournez en (→ 37).
44. Une pièce sombre, vous avancez (→ 48); vous faites demi-tour (← 115).
45. Une immense salle, devant vous des combinaisons vertes ou bleues : vous en prenez une verte (← 183), une bleue (← 170).
46. Une pièce sombre, une odeur nauséabonde vous prend à la gorge et pfuitt !... †
47. Vous glissez en (→ 73).
48. Vous tombez en (→ 72).
49. Une vieille baraque : vous venez de 50 (← 128), sinon (← 100).
50. Un lance-flammes géant ! Avez-vous une combinaison ? Oui (← 139), non (← 116).
51. Une salle vide : vous partez (← 109), vous attendez (← 165) ?
52. Vous allez vers (→ 58), (→ 49), (→ 54), (→ 56), (→ 75), ou bien vous appuyez sur les boutons de l'ascenseur : sur 0 (← 264), 10 (← 245), 20 (← 167), 30 (← 147).
53. Devant vous, une croix de bois : vous attendez (← 269); vous partez (← 256), vous allez vers la croix (← 238).
54. Une salle sinistre; à votre approche des centaines de rats s'enfuient. Vous faites demi-tour (← 259); vous attendez (← 229); vous fouillez le sol (← 270); vous sondez les murs (← 134).
55. Une maison devant laquelle se trouve un vieillard : vous partez (← 188) ou vous attendez (← 177) ?
56. Avez-vous le diamant bleu ? Oui (← 104), non (← 171).
57. (← 125).
58. Une chaise, vous asseyez-vous dessus ? Oui (← 172), non (← 111).
59. Ah bon ? Vous avez plongé? Eh bien gloup... vous mourez noyé! †
60. Le véhicule de la liberté!!! (← 118).
61. Qu'avez-vous ? Rien (← 145); une bague blanche (← 108), une bague noire (← 272), une noire et une blanche (← 131) ou encore... (← 144).
62. Pas de sortie ! Vous mourez de faim et de soif ! †
63. Que faites-vous ? Vous revenez en arrière (← 259); vous sautez en 8 (← 175); vous sautez en 9 (← 228); vous enjambez pour aller en 9 (← 265) ?
64. Une échelle de couleur jaune citron.
65. Un vieil escalier vermoulu.
66. (← 47).
67. Il ne se passe rien (→ 18).
68. (→ 36) si vous venez d'en haut, sinon allez où vous voulez...
69. Vous venez de 71? Oui (← 174), non (← 123).
70. Un escalier ! Vous montez ? Oui (→ 7), non (→ 6).
71. Allez où vous voulez (→ 50), (← 69), (→ 43).
72. Impossible de remonter en 48. Aaaargh... Vous mourez lentement de faim et de soif... †
73. Vous devez descendre ! Après, c'est comme vous voulez, gauche ou droite.
74. Tout semble calme ici... (← 178)
75. Une pièce déserte, rien ne se passe...
76. Une porte blindée, tentez-vous de l'ouvrir ? Oui (← 124), non (← 176).
77. Attention ! Prenez votre temps, le sol est fragile ! Vous arrivez tout de même en 11.
78. Au choix... (→ 74), (→ 41), (→ 51), (→ 45).

98. Vous essayez de vous agripper, mais vos mains vous font trop mal et vous tombez dans l'acide. Adieu. †
99. Mais comment avez-vous fait pour arriver ici ??? Vous avez triché!!! Si si, et la mort punit les tricheurs. †



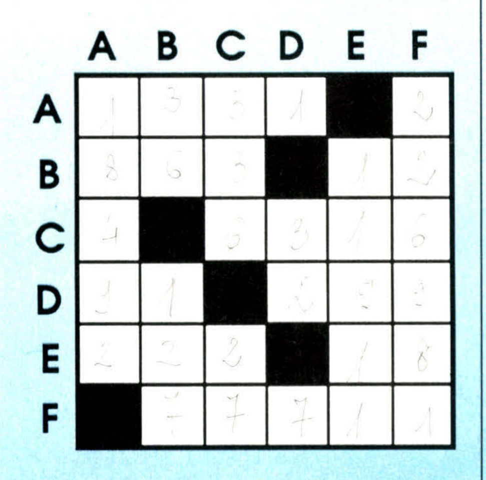
60
49
50
69
55
42
74
71
52
78
45
58
46
51
41
54
75
56
62
53
76
57
48
40
33
44
23
39
72
22
34
31
30
27
43
38
28
29
35
47
24
66
21
20
32
37
17
73
36
68
19
16
6
7
25
70
5
26
61
3
4
65
63
9
59
8
10
77
11
18
12
64
14
2
67
15
13
1

100. Vous soulevez la trappe... mais le plafond tombe et vous écrase. †
101. Le combat est rude, mais vous finissez par triompher du monstre.
102. Les marches basculent et vous tombez. †
103. C'est un livre sacré, dès la première ligne vous perdez totalement la mémoire, vous êtes condamné à errer dans ce labyrinthe jusqu'à votre mort... †
104. (→ 57).
105. Une douleur atroce vous prend aux mains : des rats enragés vous arrachent les doigts, vous tombez et finissez dévoré par ces petites bêtes. †
106. Avec une bague (← 126); deux différentes (← 130), deux identiques (← 119); sinon (← 114).
107. Alors (→ 68).
108. (→ 14).
109. Il ne se passe rien.
110. Bravo!! Vous vous êtes échappé de la tour infernale!!
111. Tant pis pour vous si vous êtes fatigué! Continuez...
112. Elle s'allume, l'éclair vous aveugle et vous vous écrasez en 16. C'est fini pour vous, recommencez! †
113. Eh bien si! Vous y montez.
114. *"Vais-je vous tuer?"*, demande la statue. Vous vous prosternez et vous répondez: oui (← 127), non (← 120).
115. Il ne se passe rien.
116. Vous mourez carbonisé. †
117. Vous êtes soudainement téléporté en (→ 62).
118. Il faut de l'or pour le faire démarrer! En avez-vous? Oui (← 110), non (← 117).
119. La statue se dématérialise, vous emportant avec elle dans un monde d'où l'on ne revient pas! †
120. *"Je vais me gêner, peut être!"* Une seconde plus tard vous n'êtes plus qu'un tas de cendres. †
121. Un tremblement de terre fait tomber le plafond qui vous écrase. †
122. La planche se désagrège et coule, vous la suivez sans avoir le temps de réagir. †
123. Alors... continuez.
124. Elle s'ouvre! Elle tombe dans la cage d'ascenseur et vous avec, adieu! †
125. Une voix vous demande : *"Vous avez triché, non?"* Vous répondez: Oui (← 129), non (← 189).
126. *"Ce n'est pas suffisant! Etranger, tu dois mourir!"* Vous fuyez, mais la statue vous pulvérise d'un simple geste. †
127. *"Bravo!"*, et vous êtes foudroyé sur place. †
128. Au fond, un pilier vétuste: vous faites: demi-tour (← 115); un examen minutieux (← 132); une petite pause (← 148).
129. Vous mourez immédiatement (de honte). †
130. C'est pas mal! Mais la bague blanche vient-elle de: 33. (← 138), 55 (← 150), 12 (← 142), 54 (← 138), 72 (← 142), 11 (← 138) ou 9 (← 150)?
131. (← 145)
132. Une inscription vous dit: *"Si la vérité blesse, le mensonge ne tue pas forcément. Souvenez-vous-en!"* Vous ne pouvez pas redescendre.
133. Il ne se passe rien.
134. Les murs s'effondrent, et vous tombez dans un puits sans fin. †
135. Le plancher grouille de scorpions! Montez vite! (→ 38) ou (→ 43)?
136. (→ 76).
137. Est-ce votre premier passage? Oui (← 270), non (← 150).
138. *"Elle est fausse!*, hurle la statue, *la prochaine fois vous mourrez!"* (→ 35).
139. Elle est bleue? (← 146); verte? (← 149).
140. Vous êtes le plus puissant, la force vous abandonne (→ 67).
141. Vous vous éclatez contre le mur. †
142. Il ne se passe rien.
143. La statue explose et les éclats vous déchirent les chairs; dans d'atroces souffrances vous attendez la mort. †
144. (← 145).
145. L'air devient rare et vous mourez asphyxié. †
146. C'est une fausse! (← 116).
147. (→ 3)
148. La maison s'écroule, vous êtes enseveli... hihihi! †
149. Vous êtes protégé, allez-vous en tout de même assez vite...
150. Vous atterrissez (→ 34)
151. Il ne se passe rien.
152. Vous êtes téléporté (→ 15)
153. Une force vous attire vers 18. Vous résistez? Oui (← 140), non (← 141).
154. *"C'est bien*, dit la statue, *mais d'où vient la blanche?"* 33 (→ 243), 55 (→ 231), 42 (→ 235), sinon (→ 159).
155. Elle tombe! Vous vous tuez... †
156. Montez-vous dedans? Oui (← 199), non (← 191)
157. Vous vous écrasez en bas... scrouitch! †
158. Entrez-vous dans l'armoire? Oui (← 212), non (← 230).
159. Alors de 62 (← 243), 54 (← 243), 72 (← 237); 11 (← 189) ou 9 (← 244)?
160. Un boa vous a suivi, vous montrez la bague. Il l'avale, et vous avec. Gloup! †
161. Continuez!
162. Vous ne réapparaissez nulle part, vous faites partie des "fantômes de la Tour". Houhou! †
163. La porte se ferme, vous allez mourir de faim et de soif. †
164. Alors (→ 6)
165. Une trappe s'ouvre et vous tombez (→ 62)
166. Est-ce la première fois que vous effectuez cette tentative? Oui (← 209), non (← 232).
167. L'ascenseur vous emmène (→ 23).
168. Vous êtes projeté contre les murs, vous mourez déchiqueté. Scratch! †
169. Un robot survient et vous tue. Boung! †
170. Vous l'enfilez? Oui (→ 133), non (← 184)
171. Vous vous enlisez dans les sables mouvants. Sloutch! †
172. Une ancienne chaise électrique de Sing-Sing. Vous êtes électrocuté. Grrr! †
173. Un boa gigantesque vous étouffe lentement, c'est la fin. Hoooo! †
174. Un gorille effectueux veut vous faire un calin... il vous broie les os entre ses bras puissants. Smack! †
175. Il ne se passe rien. (→ 8).
176. Vous réfléchissez tout de même encore; tentez-vous de l'ouvrir? Oui (← 124), sinon (→ 33).
177. Le vieillard s'approche et vous donne une bague blanche, vous la prenez: (→ 74) ou (→ 69).
178. Continuez (→ 42)
179. *"L'optimisme est une grande qualité*, dit la voix, *Passez"*.
180. Vous êtes téléporté (→ 22).
181. Vous êtes téléporté (→ 14).
182. La louve-garoue se moque de l'or, elle veut de la chair fraîche, vous finissez en steak tartare. Miam! †
183. Vous l'enfilez. Oui (← 109), non (← 201).
184. (← 201).
185. Vous n'avez pas de bague (← 143), une seule (← 126), deux différentes (← 154), deux identiques (← 193), plus de deux (← 189).
186. La planche coule à pic, vous avez la vie sauve, (→ 14).
187. Le programme démarre, de fabuleux dessins vous hypnotisent et vous ne voyez pas le plafond descendre, il vous écrase. Splatch! †
188. Vous entendez du bruit derrière vous, le vieillard tient un fusil en main et vous abat à bout portant. Bang! †
189. Un bloc de pierre vous écrase. †
190. Le plafond tremble! Vous plongez en avant (→ 67), en arrière (← 224).
191. Au bout de 23 secondes, une volée de flèches jaillit et vous transperce de part en part. Krrr! †
192. Il ne se passe rien.
193. *"Cela ne me convient pas!* crie la statue, *vous devez mourir."* Elle vous assassine froidement. Brrr!... †
194. Un gaz vous enveloppe et vous empoisonne, Bzzzz! †
195. Elle s'ouvre facilement (→ 12).
196. De l'or! Le prenez-vous? Oui (← 200), non (← 158).
197. Il ne se passe rien.
198. Plouf! Maintenant vous êtes pauvre (← 19).
199. Vous appuyez sur: 0 (← 245), 10 (← 253), 20 (← 167), 30 (← 239) ou 40 (← 249)?
200. Vous êtes riche, entrez-vous dans l'armoire? Oui (← 212), non (← 230).
201. Elle se colle sur vous et vous déshydrate totalement, vous êtes réduit en poudre. Pfuitt! †
202. *"Alors voici un plan qui vous aidera, passez"*, dit la voix. Vous prenez le plan du labyrinthe et vous avancez.
203. La corde cède! Vous tombez et vous vous tuez sur le coup. Zbing! †
204. Le tapis roulant se met brusquement en marche, vous êtes projeté sur le mur et vous vous tuez. Plock! †
205. Vous êtes téléporté (→ 60).
206. L'angoisse devient terrible et vous succombez à une crise cardiaque. Tactactac! †
207. Avez-vous le plan du labyrinthe? Oui (← 205), non (← 213).
208. Impossible de passer en 27.
209. Vous découvrez une bague noire au fond du seau, vous la prenez? Oui (← 232), non (← 220).
210. Il vous emmène (→ 25).
211. Vous tombez dans un endroit sombre, et lorsque vous comprenez que c'est une bouche géante, les dents sont déjà en train de vous broyer... †
212. Elle vous emmène (→ 16) et redescend aussitôt.
213. Il explose, et les éclats de métal vous tuent... Krouitt! †
214. Une force vous pousse à l'intérieur (← 207).
215. C'est bon! (→ 77).
216. L'eau était en fait un acide et vos mains deviennent rouges et douloureuses, mais vous parvenez tout de même à traverser (→ 13).
217. La berge s'écroule! Si vos mains ne sont pas douloureuses (← 186), sinon (← 98).
218. Les pics tombent et vous transpercent... Zbong! †
219. Il ne se passe rien.
220. Elle scintille très fort avant d'exploser et de vous déchiqueter le visage, vous tombez dans le puits et coulez lentement. Aaaah! †
221. Un vent venu de nulle part gonfle la voile et vous dépose de l'autre côté (→ 13).
222. Il accélère... vous montez? Oui (← 210), non (← 213).
223. Le ventre de la statue s'ouvre! Vous entrez (← 211), vous attendez (← 214)?
224. Trop tard, vous êtes écrasé sous les décombres... Slatch! †
225. Un tentacule immense jaillit et s'agrippe à votre cou, vous précipitant dans le puits et faisant de vous un repas frugal pour poulpe carnivore... Oulp! †
226. Le tapis démarre lentement, vous montez? Oui (← 210), non (← 222).
227. Les pics vous transpercent, et le plafond vous achève avant que vous n'ayez pu réagir. Tchch! †
228. Vous y parvenez (→ 9).
229. Les rats reviennent en force et vous dévorent... Gniac-gniac! †
230. L'armoire bouge, tremble, vacille, et bascule sur vous, vous êtes broyé. †
231. *"C'est bon! Mettez-moi ces bagues aux doigts!"* Vous acceptez? Oui (← 223), non (← 189).
232. Il ne se passe rien.
233. La poubelle vous aspire et vous disparaissez, étouffé sous les ordures. †
234. Vous vous sentez devenir impalpable, immatériel, puis vous réapparaissez. Avez-vous un plan du labyrinthe? Oui (← 136), non (← 162).
235. Une lame géante jaillit du mur et vous décapite, vous n'avez pas le temps de comprendre ; c'est fini pour vous... †
236. Il vous emmène (→ 52).
237. "Ah! Parfait! Mais... elle est fausse!!! (← 235).
238. C'est sacré! Vous êtes décapité sur le champ par un colosse sorti de nulle part. †
239. L'ascenseur vous emmène (→ 52).
240. Vous allez en (→ 70) ou redescendez par (→ 5)?
241. Avez-vous une bague noire? Oui (← 234), non (← 232).
242. Vous appuyez sur: 0 (← 147), 10 (← 264), 20 (← 157) ou 30 (← 236)?
243. *"Elle est fausse! Vous allez mourir!"* Une flèche se plante dans votre poitrine, et la mort vient vous délivrer de cette douleur horrible... †
244. (← 243).
245. Le moteur tombe, traverse le plafond, vous êtes broyé. †
246. Un humanoïde verdâtre vous attaque et vous tue. †
247. Vous avez appuyé sur le bouton autodestructeur de la tour ! Elle s'écroule et vous êtes mort. †
248. Vous y parvenez (→ 43).
249. L'ascenseur vous monte en 52, mais le cable lâche et vous vous écrasez au sol... †
250. Il explose, et vous avec... †
251. La poubelle l'engloutit, rien ne se passe, repartez.
252. L'alarme se déclenche, vous êtes électrocuté. †
253. L'ascenseur démarre, accélère... et s'écrase tout en haut, vous êtes éclaté au plafond. †
254. Un laser vous frappe, arrêtant ainsi votre aventure. †
255. Avez-vous deux bagues? Oui (← 219), non (← 246).
256. Trop tard... Un rayon vous transforme en statue de pierre. †
257. Le film défile automatiquement. Sous le charme, vous ne prêtez pas gare à la vieille femme qui arrive, elle vous tue froidement. †
258. Vous le tenez à bout de bras et il s'enfuit, effrayé par ce bijou magique.
259. Il ne se passe rien.
260. Eh non! Le tapis roulant vous ramène (→ 25).
261. La peur du noir vous prend, vous fuyez (← 259), vous résistez (← 206)?
262. Vous y arrivez! Dedans, une couronne. Vous la prenez? Oui (← 252), non (← 232).
263. Vous lui en donnez? Oui (← 267), non (← 254).
264. On vous appellera Monsieur 100 000 volts après cette décharge qui vous tue instantanément. †
265. Vous glissez et vous tombez sur la tête. †
266. Une phrase s'éclaire sur le mur: *"Allez en 68"* alors, vous y allez! (→ 68).
267. Elle le prend (mais il vous en reste) et vous dit de partir, ce que vous faites sans hésiter. (← 197).
268. La louve-garoue vous dévore... †
269. Les termites de la croix sont carnivores! Vous êtes un repas rare pour ces petites bêtes. †
270. Vous trouvez une bague blanche!
271. L'ascenseur est là, vous y montez? Oui (← 242), non (← 113).
272. Vous êtes téléporté (→ 55).

Solution dans le prochain numéro

NOMBRES CROISES

1



Horizontalement: A. Ce nombre est symétrique.- **B.** Un nombre premier. La somme de ses chiffres est 3.- **C.** Une des permutations de 1366.- **D.** La somme de ses chiffres est 10. Une des permutations de 992.- **E.** Les mêmes chiffres. Le double d'un carré.- **F.** Le produit de ses chiffres est 343.

Verticalement: A. Le nombre formé par ses trois premiers chiffres (à gauche) est double de celui formé par ses deux derniers.- **B.** Un multiple de 9. Le produit de ses chiffres est 14.- **C.** La somme de ses chiffres est 12 et le produit 54.- Un cube parfait.- **D.** La somme de ses chiffres est 5, leur produit 6.- **E.** Le produit de ses chiffres est 9.- **F.** Un cube parfait, le produit de ses chiffres est 1728.

2

Horizontalement: A. C'est un carré parfait, la somme de ses chiffres est 19, et leur produit 252.- **B.** Une des permutations de 557.- **C.** Ses chiffres sont les mêmes. La somme de ses chiffres est 6.- **D.** Une des permutations de 11333.- **E.** Une des puissances de 6.

Verticalement: A. L'écriture de ce nombre est symétrique.- **B.** La somme de ses chiffres est 9.- **C.** Le produit de ses chiffres est 49. Une des puissances de 2.- **D.** Le produit de ses chiffres est 5.- **E.** Ce nombre est un carré parfait.

	A	B	C	D	E
A	2	3	7	1	6
B	3	■	7	5	5
C	5	5	■	1	5
D	3	3	1	1	3
E	2	1	6	■	6

Solutions page 117

ESSAYEZ DONC DE RESISTER AUX APPELS DE CTHULHU...



Je coche les références que je désire recevoir :

☐ CTHULHU BY GASLIGHT .... 119 F
☐ LES CONTREES DU REVE .... 129 F
☐ LE REJETON D'AZATHOTH .... 119 F
(+ 25 F de participation aux frais de port et d'emballage).

Je joins à ce coupon mon règlement de ________________ F
(chèque / C.C.P. 3 volets / mandat)
à l'ordre de JEUX DESCARTES,
5, rue de la Baume,
75008 PARIS.

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse :

KASPAROV, ENCORE!


Catherine Jaeg

C'est sur le fil, à la dernière partie, que le tigre de Bakou a réussi à égaliser le score et conserver ainsi le titre de champion du monde d'échecs. Mais, s'ils n'ont pu se départager à la marque, les deux « K » ont su nous gratifier d'un final somptueux. Un suspense digne des meilleures mises en scène, avec deux coups de théâtre dans les dernières parties.

Samedi 20 décembre 87, Séville. Vingt-quatrième partie. C'est aux noirs de jouer. Anatoli Karpov réfléchit sur son soixante-quatrième coup. Dix minutes passent. Sa main se lève et saisit non pas une pièce de l'échiquier mais son stylo : il appose sa signature au bas de la feuille de match, signifiant ainsi son abandon. Kasparov reste champion du monde. Rideau ! Karpov ne sera pas le troisième champion de l'histoire des Echecs à reconquérir son titre perdu. Il s'en faut d'un cheveu !

Ce championnat du monde 87 gardera somme toute un "goût d'inachevé" , tant la force des deux "K" était voisine. Karpov et Kasparov, disputant là leur quatrième finale en quatre ans, forment désormais un vieux couple où la surprise n'a guère plus son mot à dire; 120 parties jouées et 4 445 coups échangés, forcément ça crée des liens ! Curieuse finale en vérité, "anti-match" selon l'ex-champion du monde Boris Spassky, où chacun des "K" aura eu plus à lutter contre lui-même que contre son adversaire. Sur les huit gains enregistrés (quatre partout), les spécialistes estiment que six au moins ont été plus le fait d'une autodestruction que d'une victoire sur le vis-à-vis. Peu d'innovations techniques (l'apanage des Grands-Maîtres) tout au long de ces vingt-quatre parties; on retiendra pour mémoire le singulier 9...e3 de Karpov dans la deuxième partie (une Anglaise) qui fit réfléchir le champion du monde pendant une heure et vingt-cinq minutes (presque le temps du voyage Paris-Séville en avion !). Deux enseignements tactiques sont à tirer de cet affrontement au sommet : le recours systématique à l'ouverture anglaise de Kasparov avec les Blancs, et à la défense Grünfeld, dont il est le grand spécialiste avec les Noirs, mais qui ne marche décidément plus contre Karpov (huit nulles et deux pertes, pour seulement un gain).
Les deux "K" se livrèrent à un chassé-croisé perpétuel au score : Karpov ouvrait le bal dans la deuxième et Kasparov égalisait dans la quatrième (qui constituait leur centième rencontre en championnat !); pour se faire remonter dans la huitième. La onzième voyait Karpov offrir le gain sur un plateau à son adversaire après une énorme gafffe (perte d'une qualité après dix minutes de réflexion !). Gaffe de Karpov mais gaffe à Karpov ! Il temporisait durant quatre parties, conclues sur le partage du point, et plantait une banderille meurtrière dans la seizième.Egalité au score. Cette victoire venait à point nommé pour sortir ce championnat d'une torpeur qui le guettait. Les six parties nulles qui suivirent, loin d'avoir une valeur soporifique, faisaient monter à chaque fois d'un cran la tension. Les 64 cases allaient encore nous faire le coup de l'échiquier de la passion. Kasparov, épuisé, perdait jusqu'à ses légendaires "Echecs de combat". Karpov imposait petit à petit son emprise psychologique, et, à l'aube de la vingt-troisième partie, force était de constater que le titre de champion du monde allait se jouer sur un coup de poker. La mise à mort, même symbolique, traînait en longueur au point d'en paraître impossible. Spectacle saisissant pour tous les aficionados : deux matadors dans l'arène et toujours pas de taureau ! Le championnat du monde hésitait entre la tragédie grecque et le vaude-sé-ville ! Et tout basculait ! Karpov en remportant de façon magistrale cette vingt-troisième partie, acculait son adversaire à la victoire dans la vingt-quatrième et ultime partie. A deux doigts du bonheur, un demi-point lui suffisait pour reprendre son titre, le challenger allait-il déboulonner la "statue Kasparov"? Au livre de Kasparov, intitulé *Et le Fou devint Roi*, Karpov rajoutait un chapitre apocryphe : *Et le Roi devint Fou* !
Vingt-quatrième partie : Apo-...K...lypse ! C'est un Kasparov livide, les yeux gonflés et pas rasé qui s'assit devant l'échiquier pour jouer la partie de sa vie, la partie de tous les dangers. Le champion du monde arborait selon les observateurs un faciès de tueur. Le drame pouvait se dévider. Au trente et unième coup, il reste une minute à Karpov pour jouer neuf coups et atteindre la barre fatidique des quarante coups, lui permettant d'ajourner la partie. Au trente-troisième, il rate un très fort coup de cavalier lui assurant au moins, selon l'analyse du Grand-Maître soviétique Goufeld, la partie nulle et... le titre ! Il faut dire que Karpov joue au rythme d'un coup toutes les cinq secondes. Au trente-huitième, la pendule électronique affiche zéro au compteur du challenger; le public se lève et acclame Kasparov, pensant que celui-ci a gagné au temps; mais il reste en fait dix secondes à la pendule manuelle pour Karpov, dix petites secondes qui lui ouvrent les portes de l'ajournement. Les deux "K" se retrouvent donc le lendemain, après une nuit d'analyses avec leurs secondants. A la reprise, la mine défaite des secondants de Karpov en dit déjà long sur l'issue de la partie et du match. Le demi-point nécessaire à l'obtention du titre fond comme neige au soleil : Kasparov ne lâchera plus sa proie. Dans l'arène des 64 cases, le taureau promis à l'agonie porte désormais un nom : Karpov. Au soixante-quatrième coup, c'est l'abandon. Le "Coup d'Etat en Echiquie" a avorté.
A l'heure des bilans, on retiendra entre autres anecdotes (encore que le terme d'anecdote paraisse déplacé), les coquettes sommes empochées par les deux joueurs : 4 millions et demi de francs pour chacun). A 600 000 francs le gain d'une partie et à 120 000 la nulle, ce championnat aura battu tous les records du genre. La diagonale du flouze !
Après ces quatre finales en quatre ans, le championnat du monde va reprendre son rythme de croisière avec une prochaine finale prévue pour 1990. De toute évidence Karpov part d'ores et déjà grand favori dans la course aux qualifications. Reste à savoir s'il a encore le goût et le désir de retrouver Garri Kasparov une cinquième fois...

THIERRY PAUNIN

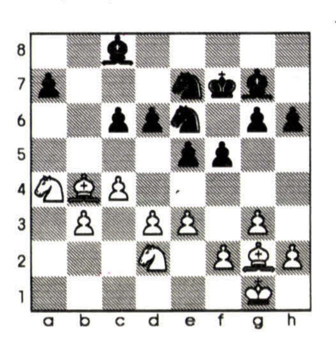
Sixième partie **(les 5 premières ont été commentées dans le nº 48)**

VAIN AVANTAGE

Le "joueur d'Anglaise" a une idée directrice : vaincre sur l'aile-Dame grâce à la pression du Fou vers c6, b7 et a8. Après dix coups, on put penser que Kasparov était comblé. Il contrôlait l'unique colonne ouverte, sur cette même aile-Dame, et avait deux faiblesses en ligne de mire dans ce secteur, a7 et c6. Karpov montra pourtant la solidité du camp noir et le caractère purement théorique de l'avantage adverse.

Blancs : G. Kasparov;
Noirs : A. Karpov.
Partie Anglaise.

1. c4, e5; 2. Cc3, Cc6; 3. g3, g6; 4. Fg2, d6; 5. Tb1, Ff5
(avec l'idée de "doubler" sur la diagonale h3-c8, le coup 5. ...Fe6 est plus fréquent. Le choix de Karpov offre la possibilité ultérieure d'échanger un Cavalier blanc en d5 avec le Cavalier-Roi sans être victime d'une fourchette au Cc6 et au Fe6)
6. d3, Dd7; 7. b4, Fg7; 8. b5, Cd8; 9. Cd5, c6; 10. b×c6, b×c6; 11. Cc3, Ce7; 12. Fa3, 0-0; 13. Cf3
(profitant du fait que 13. ...Fh3? perdrait un pion après 14. F×h3, D×h3; 15. F×d6)
13. ...h6; 14. 0-0, Fe6; 15. Da4, f5; 16. Cd2
(il fallait parer 16. ...e4!) **16. ...Cf7**
(Kasparov va maintenant tenter une infiltration sur la colonne, mais, le challenger saura colmater les brèches. Seule l'ouverture d'un second front offensif aurait pu permettre de déstabiliser Karpov, par exemple au moyen de la poussée f2-f4. Kasparov vit là sans doute autant de chances de gain... que de perte !)
17. Tb3, Tab8; 18. Tfb1, T×b3; 19. T×b3, Tc8; 20. Da6, Cd8; 21. Fb4
(en permettant aux Noirs d'occuper la colonne ouverte, ce coup semble inférieur à 21. Ca4 ou 21. Fb2)
21. ...Tb8!; 22. Ca4, Rf7; 23. Fc3, T×b3; 24. a×b3, Dc7
(prévoyant, sur 25. Fa5, la réplique 25. ...Db7!)
25. e3, Fc8; 26. Da5, D×a5; 27. F×a5, Ce6; 28. Fb4



28. ... Nulle
(sur proposition de Kasparov. Les Noirs auraient poursuivi par 28. ...c5, puis 29. ...Fd7 et 30. ...Cc6, repoussant tout danger).
Temps de réflexion : 2h11 pour Kasparov, 2 heures pour Karpov. (Chaque joueur a 2h30 pour jouer quarante coups.)
Karpov 3,5, Kasparov 2,5

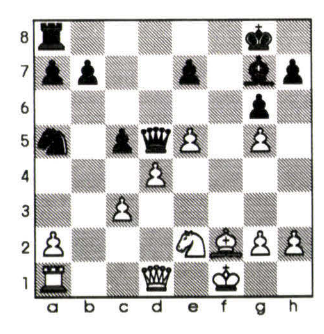
Septième partie

EMOTIONS FORTES

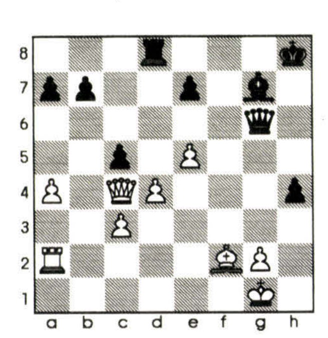
Elles commencèrent encore une fois avec le coup ultra-aigu 12. F×f7+ qui mit de nouveau Karpov dans la position du hérisson, replié sur lui-même mais prêt à piquer si l'adversaire s'approche trop. C'est ce que fit Kasparov en s'attaquant au pion g5, et Karpov lança sa pique : 23. Db1! Si les Noirs s'en sortirent, ils le durent au talent de "blitzeur" de Kasparov qui ne laissa pas passer, malgré le peu de temps de réflexion, le sacrifice de qualité 30. ...T×d4, assurant le maintien de l'équilibre. Surprise à l'ajournement où Kasparov fit blémir ses supporters en choisissant une suite d'apparence très risquée. Tout était pourtant mûrement réfléchi et la finale de Dames résultante n'inspira rien d'autre à Karpov que de proposer la nullité.
Une partie difficile pour les nerfs de tous les observateurs.

Blancs : A.Karpov;
Noirs : G. Kasparov.
Défense Grünfeld.

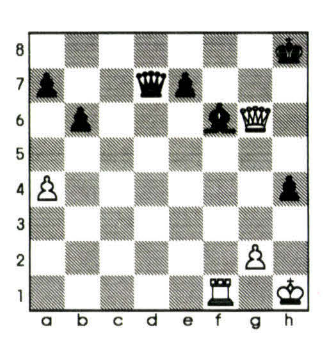
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. c×d5, C×d5; 5. e4, C×c3; 6. b×c3, Fg7; 7. Fc4, c5; 8. Ce2, Cc6; 9. Fe3, 0-0; 10. 0-0, Fg4; 11. f3, Ca5; 12. F×f7+, T×f7; 13. f×g4, T×f1+; 14. R×f1, Dd6
(treize minutes furent nécessaires à Kasparov pour se décider à rejouer ce coup. Bluff?)
15. e5
(Karpov utilisa cinq minutes pour cette poussée, identique à celle de la cinquième partie)
15. ...Dd5; 16. Ff2



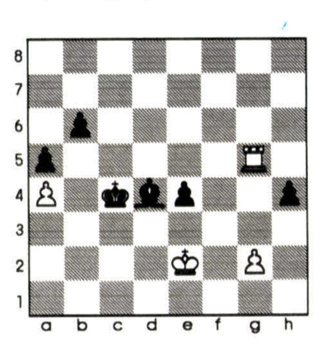
16. ...Td8
(après vingt-cinq longues minutes Kasparov provoque la première surprise en préférant cette colonne centrale pour la Tour plutôt que 16. ...Tf8 dans la cinquième partie. Il menace 17. ...F×e5, ce qui explique le coup étriqué des Blancs en réponse)
17. De1, De4
(attaquant g4 tout en empêchant 18. Cf4)
18. g5, Df5; 19. h4
(en échange de leur position resserrée, les Blancs doivent miser sur l'enfermement du Fou adverse et sur le pion butiné avec 12. F×f7+)
19. ...Cc4; 20. Rg1
(20. ...Ce3+ menaçait)
20. ...Dg4; 21. a4!, h6
(le sacrifice 21. ...F×e5 ne marchait pas : 22. d×e5, C×e5; 23. Cd4!, Td5; 24. Fg3! et les Blancs conservent leur pièce de plus sans problème)
22. Ta2!
(prendre à h6 réveillait le Fou noir. Karpov préfère protéger son Cavalier pour libérer la Dame et contre-attaquer)
22. ...h×g5
(la prudence serait pire, il faut relever le défi)
23. Db1, g×h4!
(idem)
24. Db3, De6; 25. Cf4, Df7; 26. C×g6!, D×g6!
(mieux que 26. ...C×e5?; 27. D×f7+, C×f7; 28. C×e7+)
27. D×c4+, Rh8



28. Tb2
(il fallut presque une demi-heure à Karpov pour se résoudre à ce coup prudent. La capture en h4 présentait des dangers : 28. F×h4, Db1+; 29. Rh2, c×d4; 30. c×d4, De4! avec les menaces 31. ...D×h4 et 31. ...F×e5+. Les pièces blanches, dispersées, doivent être réorganisées)
28. ...c×d4; 29. c×d4, Dg4!
(attaquant e5 en clouant d4, et menaçant 30. ...Tc8)
30. Df7
(plus fort semble 30. De2 car après l'échange des Dames le pion h4 serait à l'abandon)
30. ...T×d4!; 31. F×d4, D×d4+; 32. Tf2, D×e5
(la pointe. Les Noirs ont deux pions pour la qualité et la Dame contrôle les cases sensibles h5 et e7)
33. Tf5
(avec vingt minutes d'avance sur son adversaire qui est, lui, en zeitnot, Karpov va tenter sans succès de le faire "paniquer")
33. ...De1+; 34. Tf1, De5; 35. Rh1, b6; 36. Df4, Dh5!
(il serait trop tôt pour l'échange des Dames, le Roi noir étant excessivement éloigné des pions a7 et b6)
37. Df5
(37. Db8+, Rh7; 38. D×a7?, h3!)
37. ...De2; 38. Tc1, Ff6!
(libérant la case g7 pour le monarque)
39. Dg6, De6
(forcé et excellent)
40. Td1, Dc8
(idem)
41. Tf1, Dd7

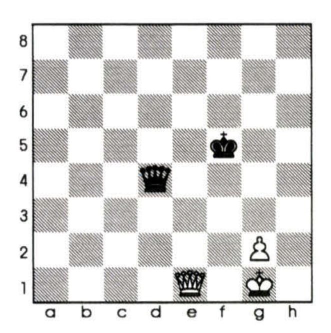


42. Dh5+
(le "coup sous enveloppe". L'essai direct 42. Tf5 est contré par 42. ...Dd1+; 43. Rh2, Dd6+; 44. Rh3, Dd2+; 45. Rg4, De2+!; 46. Rf4?, e5+)
42. ...Rg7; 43. Tf4, Dd2; 44. Tg4+, Rf8; 45. Df5
(avec la menace de mat 46. Dc8+, Rf7; 47. Dg8)
45. ...Dc1+; 46. Rh2, Dc7+; 47. Df4
(47. Rh3, Dc3+ ou 47. g3, h×g3+ n'augmentaient pas les chances de gain)
47. ...D×f4+
(l'échange de Dames ne pouvait être évité avec 47. ...Dd7 à cause de 48. Db8+, ni avec 47. ...Dc8 à cause de 48. Dc4)
48. T×f4, Re8
(la Tour doit être empêchée d'aller vers c7)
49. Rg1, a6; 50. Rf2, Rd7; 51. Re2, Rd6; 52. Rd3, Rc5; 53. Tc4+, Rd5; 54. Tc7, a5; 55. Tc4, e5
(attendre avec 55. ...Fg5 semblait à tous les experts la voie la plus sûre vers la nullité, mais Kasparov, ultra-confiant comme toujours, a vu une continuation plus active)
56. Tg4, Fe7; 57. Tg7
(avec les sixième et septième traverses affaiblies par le coup 55. ...e5, la Tour blanche voit augmenter son activité)
57. ...e4+; 58. Re3, Fc5+; 59. Re2, Fd4; 60. Tg5+, Rc4



61. Tf5
(après une longue réflexion Karpov

admet la correction de l'idée de son adversaire : si 61. Tg4, b5! avec la suite qui sera jouée dans la partie)
61. ...Rc3; 62. Th5, Rc4; 63. Tf5, Rc3; 64. Tg5, Rc4; 65. Th5, Ff6!; 66. Tb5, Fd4; 67. Th5, Ff6; 68. Th6, Fd4; 69. T×h4
(la seule façon de progresser. Il faut rentrer dans la belle suite imaginée par Kasparov)
69. ...b5!; 70. a×b5, a4; 71. T×e4
(ou 71. Th6, R×b5!, ou encore 71. Th3, e3!)
71. ...a3; 72. b6, a2; 73. T×d4+
(73. b7, a1 = D; 74. b8 = D laisserait le Roi blanc en danger : 74. ...Da2+ etc.)
73. ...R×d4; 74. b7, a1 = D; 75. b8 = D, Da6+; 76. Rf2, Df6+; 77. Rg1, Re4!; 78. Db4+, Rf5; 79.. De1, Dd4+



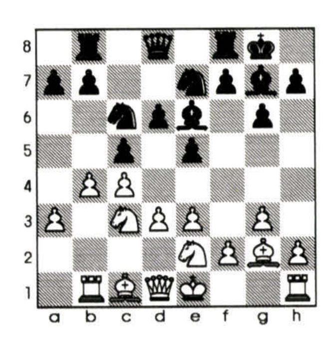
80. Nulle
(sur proposition de Karpov. Le contre-échec 80. Df2+ permet une nulle immédiate : 80. ...D×f2+; 81. R×f2, Rf4 et, suivant le B.A.-BA des finales de pion, la position est nulle. Sur les autres fuites le Roi blanc ne se dépêtre pas des échecs, par exemple 80. Rh2, Dh8+; 81. Rg3, Dg7+, ou 80. Rf1, Df4+; 81. Re2, De4+)
Karpov 4, Kasparov 3.

Huitième partie

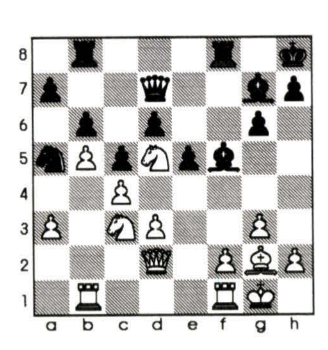
LEÇON DE STRATEGIE

Une définition courante de la stratégie consiste à dire qu'il s'agit du problème posé par la question "Quoi faire ?". Pour Karpov, après dix-huit coups, la réponse était simple : "Rien, sinon attendre"
La responsabilité en incombe, bien sûr, à son adversaire qui, par quelques coups précis dans l'ouverture, sut amener une telle position où il pouvait préparer la poussée f2-f4 (éventuellement aussi a4-a5) sans risquer d'être dérangé par quelque contre-attaque adverse.
La reprise de la partie à l'ajournement se résuma à la récolte des fruits de cette stratégie modèle.
On connaissait surtout le talent tactique du champion du monde, c'est un manœuvrier que l'on découvrit à Séville.

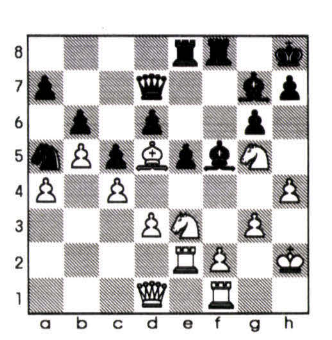
Blancs : G. Kasparov.
Noirs : A. Karpov.
Partie Anglaise.
1. c4, e5; 2. Cc3, d6; 3. g3, c5
(une sorte de muraille souvent appelée "triangle de Botvinnik", l'ancien champion du monde l'ayant employé plusieurs fois. Son avantage réside dans sa solidité et son inconvénient majeur, visible, vient de l'abandon de la case d5, qu'un Cavalier adverse pourra occuper en toute tranquillité.)
4. Fg2, Cc6; 5. a3, g6
(empêcher 6. b4 avec 5. ...a5 est sans doute plus prudent)
6. b4!, Fg7
(sur 6. ...c×b4; 7. a×b4, C×b4 les Blancs peuvent soit récupérer le pion par 8. Da4+, Cc6; 9. F×c6+, b×c6; 10. D×c6+, soit jouer un gambit prometteur par 8. Fa3)
7. Tb1, Cge7; 8. e3, 0-0; 9. d3, Tb8
(pour protéger b7 et pouvoir développer le Fc8)
10. Cge2, Fe6



11. b5!
(fermer le jeu sur l'aile-Dame semble une piètre idée, mais une réflexion approfondie en montre les vertus insoupçonnées. Un cavalier noir est éloigné de d4, ce qui permettra aux Blancs d'empêcher d6-d5 par e3-e4 sans craindre l'installation adverse sur d4. D'autre part, les Noirs devront tôt ou tard jouer b6, ce qui donnera la possibilité d'une percée sur l'aile-Dame par a4-a5. Enfin le Cavalier, repoussé, ne trouvera pas d'itinéraire pour revenir vers l'aile-Roi sans dommage)
11. ...Ca5; 12. Fd2, b6
(12. ...d5 faisait beaucoup de concessions : 13. c×d5, C×d5; 14. C×d5, F×d5; 15. F×d5, D×d5; 16. 0-0!, b6; 17. F×a5, b×a5; 18. Dc2 et les pions noirs sont très faibles)
13. 0-0, Cb7
(menaçant 14. ...d5)
14. e4!, Rh8?
(il fallait jouer tout de suite 14. ...f5 et, si 15. e×f5, reprendre à f5 avec le Cavalier. Si, d'autre part, 15. Fg5, alors 15. ...f4! et les Noirs prennent l'avantage, car 16. g×f4, e×f4; 17. F×f4? , F×c3! et 16. g×f4, e×f4; 17. C×f4?, T×f4! perd une pièce. Kasparov aurait sans doute échangé à f5, mais ce n'était pas la même musique !)
15. Dc1!, f5; 16. Fg5, De8
(16. ...f4 ne marchait plus car la Dame blanche protège dorénavant cette case)
17. F×e7!
(un viel adage dit qu'être Grand-Maître, c'est savoir quelles pièces échanger. Ces coups simples reflètent effectivement la compréhension d'une position donnée)
17. ...D×e7; 18. e×f5, F×f5
(l'inconvénient de 18. ...g×f5 était qu'après 19. f4! le pion f5 aurait subi la pression des forces ennemies)
19. Cd5, Dd7; 20. Dd2, Ca5
(la tentative de ramener ce Cavalier vers e6 et d4 se heurtait à 21. a4! avec la menace a5)
21. Cec3

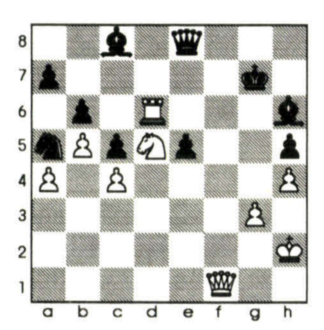


21. ...Tbe8
(la stratégie noire va consister à... ne rien faire de compromettant ! Karpov n'a en effet pas le choix, n'ayant aucune percée à sa disposition. En face les Blancs auront tout le loisir de préparer le "break" f2-f4, et en profiteront pour inciter les Noirs à s'affaiblir. Jusqu'au trente-cinquième coup, Karpov évitera soigneusement cela en ne poussant aucun pion, mais il finit par craquer devant les manœuvres menaçantes des pièces mineures blanches sur les cases e4 et d5)
22. Ce4, Cb7
(l'échange 22. ...F×e4; 23. F×e4 laisserait aux Blancs une trop grande prédominance sur les cases blanches et une cible facilement accessible en g6, à l'aide de la poussée h2-h4-h5).
23. a4, Ca5; 24. h4!, Cb7; 25. Rh2!
(empêchant 25. ...Fh3 qui n'était pas possible au coup précédent à cause du pion d6)
25. ...Tb8; 26. Ta1
(dissuadant toujours le Cavalier d'aller vers d8 et e6 à cause de la poussée a4-a5)
26. ...Ca5; 27. Ta3, Tf7
(attendre est tout un art !)
28. Dc3, Td8; 29. Ta2!
(en vue d'un futur "doublement" sur la colonne f. La stratégie réclame de l'anticipation à long terme)
29. ...Fh6
(espérant 30. f4?, Fg7! et le Fou "vit")
30. Cg5!, Tff8
(bien entendu l'échange en g5 donnerait trop de force à la future poussée f2-f4)
31. Te2, Fg7; 32. Dc2, Tde8; 33. Ce3!, Fh6; 34. Fd5, Fg7; 35. Dd1!



35. ...h6
(Karpov cède à la tentation de pousser un pion, voyant venir la prochaine étape des manœuvres du champion du monde : 36. Ta2 et la menace 37. g4 ou encore 36. Ta2 puis 37. h5. La défense 35. ...De7, empêchant h4-h5 et libérant des cases au Fou de cases blanches, semble plus appropriée)
36. Ce4, Dd8; 37. Ta2, Fc8; 38. Cc3!
(le Fou sera mieux en e4 maintenant que g6 a été affaibli. Remarquable patience de Kasparov, plutôt caractéristique de son adversaire. La répétition des matchs K-K provoque-t-elle une osmose de styles ?)
38. ...h5
(sinon les Blancs poussent 39. h5, envisageant 39. ...g5 40. Fe4! suivi de 41. Fg6 et leurs pièces bénéficient de "boulevards" sur les cases blanches)
39. Fe4, Te6; 40. Ccd5, Fh6; 41. Cg2!, Rg7
(une défense plus tenace semble être de jouer 41. ...Fb7 et d'échanger ce Fou contre le Cavalier d5, bien que Kasparov eut conservé un gros avantage)
42. f4!
(enfin ! la menace est 43. f5! avec destruction)
42. ...e×f4
(le coup sous enveloppe)
43. Cg×f4, Te5
(les coups "normaux" amenaient un finish également très brillant : 43. ...F×f4; 44. C×f4, Tef6; 45. C×h5+!!, g×h5; 46. D×h5, T8f7 — seul coup — 47. Te2!, Fe6!; 48. Dg5!, Rf8; 49. Fg6!! et —vérifiez !— les Blancs gagnent)
44. C×g6!
(un joli sacrifice, cependant facile à trouver après une nuit de réflexion ! A la reprise Kasparov joua quasiment tous les coups "a tempo")
44. ...T×f1; 45. D×f1, T×e4; 46. d×e4, R×g6; 47. Tf2!
(avec 43. Tf7! puis 44. Ce7+ comme menace principale)
47. ...De8
(47. ...Fe6?; 48. Tf6+)
48. e5!!
(et non 48. Tf6+, Rg7; 49. T×d6 à cause de 49. ...De5! Si maintenant

48. ...D×e5, alors la case f7 est libre : 49. Tf7!, Fg7; 50. Ce7+ et 51. C×c8)
48. ...d×e5
(perdant, comme tous les autres essais)
49. Tf6+, Rg7
(49. ...Rh7; 50. Tf7+ etc.)
50. Td6!

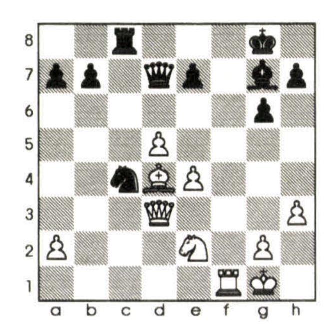


50. ...Abandon
(ni 50. ...Df7; 51. D×f7+, R×f7; 52. T×h6, ni 50. ...Fd2; 51. Df6+, Rh7; 52. Td8! ne sont jouables)
Score: Kasparov 4-Karpov 4

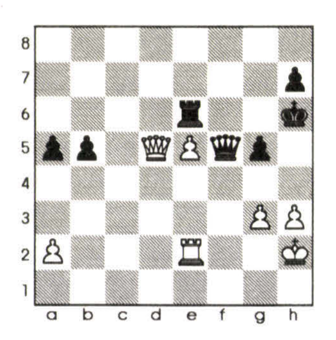
Neuvième partie

PIEGES EN TOUT GENRE

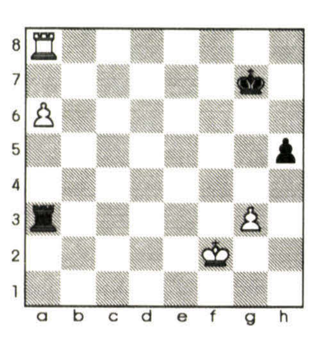
En répétant la désormais célèbre variante du pseudo-sacrifice en f7 contre la défense Grünfeld, Anatoli Karpov dévoile l'intense préparation d'avant-match, car il faut être sûr de son affaire pour accepter de subir une telle pression des pièces pendant le milieu de partie. Si le champion du monde changea de coup avec 14. ...c×d4, puis innova sur la théorie avec 15. ...Db6, il en vint quand même à souffrir en milieu de partie. L'avantage de Karpov, dû à l'insécurité du Roi adverse, n'était pas suffisant pour être concrétisé "normalement" en victoire, et il eut alors recours à plusieurs pièges aussi sournois les uns que les autres. Mais Kasparov a le sens du danger (c'est la moindre des choses pour un champion du monde), et il sut éviter tous les traquenards, jusqu'en finale de Tours.
Blancs : A. Karpov;
Noirs : G. Kasparov.
Défense Grünfeld.
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. c×d5, C×d5; 5. e4, C×c3; 6. b×c3, Fg7; 7. Fc4, c5; 8. Ce2, Cc6; 9. Fe3, 0-0; 10. 0-0, Fg4; 11. f3, Ca5; 12. F×f7+, T×f7; 13. f×g4, T×f1+
(tout cela fut joué "a tempo" par Karpov et en dix minutes par Kasparov)
14. R×f1, c×d4
(le changement annoncé)
15. c×d4, Db6
(dans *l'Encyclopédie des Ouvertures* d'Echecs, éditée en Yougoslavie, l'auteur des analyses, en tout cas le signataire..., de cette "variante d'échange de la Défense Grünfeld" s'appelle Karpov ! Il y mentionne une partie Spassky-Kortchnoï où 15. ...Dd7 fut joué et amena un jeu égal après 16. h3, De6; 17. Dd3, Dc4; 18. Dd2, Da6, et propose 15. ...e5; 16. d5, Dh4 pour tenter d'améliorer le jeu des Noirs. Ces analyses datent d'une dizaine d'années, et il va sans dire que son opinion a évolué! Quant au coup du texte, il n'y est pas fait mention. Il a pourtant le mérite de permettre à la Dame noire d'aller soit à e6 pour tenter de récupérer un pion, soit à f6 en liaison avec Tf8 et Cc4)
16. Rg1
(la menace était 16. ...Cc4; 17. Ff2, Tf8; 18. Rg1, Df6! avec une attaque inquiétante)
16. ...De6
(récupérant le pion mais cédant l'initiative aux Blancs)
17. Dd3!, D×g4; 18. Tf1
(il faut enlever la Tour de la grande diagonale noire pour pouvoir pousser d4-d5)
18. ...Tc8; 19. h3, Dd7; 20. d5, Cc4;



21. ...e5
(après trente-cinq minutes de réflexion, Kasparov se résout à accepter l'ouverture du jeu, malgré le manque de protection que son Roi devra assumer. Sinon Karpov en aurait profité pour installer son Cavalier sur e6, via f4)
22. d×e6, D×e6
(non 22. ...F×d4+?; 23. C×d4! protégeant e6. Première embûche tactique évitée)
23. F×g7, R×g7; 24. Cf4, Dd6; 25. Dc3+!, Rh6!
(bien des amateurs seraient tombés dans le piège imaginé par Karpov : 25. ...De5?; 26. Ce6+!, Rg8; 27. D×c4!!, T×c4; 28. Tf8 mat! Malgré les apparences, la fuite du texte est plus sûre que 25. ...Rg8 qui laisserait le Roi noir mal en point après 26. Cd5!)
26. Cd5, De5; 27. Dd3, Rg7
(il faut empêcher 28. Tf7)
28. Cf6, Dd6; 29. Dc3
(là c'est Karpov qui évite la fausse combinaison 29. D×c4? —pensant naïvement gagner une pièce par 29. ...T×c4?; 30. Ce8+— à cause de 29. ...Db6+ et les Blancs perdent la Dame stupidement)
29. ...De5; 30. Dd3, Dd6; 31. Dc3, De5; 32. Db3
(après 32. Dd3 Kasparov pourrait réclamer et obtenir la nulle en jouant 32. ...Dd6, la même position allant se répéter pour la troisième fois)
32. ...Tc7; 33. Dd3
(envisageant une entrée dans le camp noir par d8)
33. ...Tf7
(33. ...Dd6?? serait une fausse répétition de coup puisque la Tour est montée à c7. La sanction : 34. Ce8+)
34. D×c4, T×f6; 35. Td1, b5; 36. Td7+, Rh6
(36. ...Rh8??; 37. Dc8+)
37. De2, Dc5+
(le tentant 37. ...Tf4 se voit répliquer 38. Dd2! et 38. ...D×e4 est interdit à cause de 39. g3!)
38. Rh2, De5+; 39. g3, Dc3; 40. Rg2
(pas 40. T×a7?, Dd4! visant a7 et f2)
40. ...Dc4!; 41. De3+
(sur 41. D×c4, b×4; 42. T×a7, Tc6! 43. Tb7, c3; 44. Tb1, c2; 45. Tc1, les noirs font nulle par 45. ...Rg5! puis 46... Rf6 et 47. ...Re5)
41. ...g5; 42. Td2
(42. h4??, Df1+; 43. Rh2, Tf2+)
42. ...Df1+; 43. Rh2, Df3
(le coup sous enveloppe. Les Blancs sont légèrement mieux, eu égard à leur pion passé en e4 qui a une influence négative sur l'activité des forces noires)
44. Dd4, Te6; 45. e5, Df5; 46. Te2, a5; 47. Dd5



47. ... b4
(Kasparov donne un pion pour condamner la Tour blanche à l'inactivité)
48. D×a5, Dd3; 49. Tg2
(ou 49. Tb2, Dd4; 50. D×b4, D×b4; 51. T×b4, T×e5 avec une finale de Tours à la couleur de la nullité)
49. ... Dd4; 50. Da8, D×e5!
(ici encore, vouloir conserver les pions serait suicidaire : 50. ...T×e5?; 51. Df8+, Rg6; 52. Tf2! et les Blancs gagnent)
51. Df8+, Rg6; 52. D×b4
(depuis la reprise au 44e coup tout avait été joué très vite, mais ici Karpov passa quelques minutes pour tenter de trouver, sans succès, une amélioration à la simple prise du pion. Par exemple si 52. Tf2, alors 52. ...Tf6! et les Noirs s'en sortent)
52. ...h5!; 53. h4
(la poussée h5-h4, avec attaque vers le Roi blanc, doit être empêchée)
53. ...g×h4; 54. D×h4, Td6
(la Dame blanche étant provisoirement enfermée, Kasparov en profite pour activer sa Tour)
55. Dc4
(sur un coup de Tour, Kasparov jouait 55. Td4!)
55. ...Td4!; 56. Dc6+, Rg7; 57. Db7+, Rh6; 58. Dc6+, Rg7; 59. Tc2
(il n'y a plus rien de mieux que d'admettre l'échange des Dames face à la défense active des Noirs qui menacent sérieusement l'échec en h4)
59. ...Th4+; 60. Rg2, De4+; 61. D×e4, T×e4; 62. Tc7+
(si les Blancs n'installent pas leur Tour sur la colonne a, l'adversaire en prendra le contrôle en mettant la sienne sur a3, visant g3 tout en bloquant le pion. Cette fin de partie ne peut être gagnée que sur une grossière erreur des Noirs)
62. ...Rg6; 63. Ta7, Te3!; 64. Rh3, Tc3; 65. Ta8
(65. Rh4, Tc4+, etc.)
65. ...Tc4; 66. a4, Rg5; 67. a5, Ta4; 68. a6, Rh6; 69. Rg2
(69. a7, Rh7)
69. ...Ta3; 70. Rf2, Rg7



71. Nulle
Score: Kasparov 4,5 - Karpov 4,5

Dixième partie

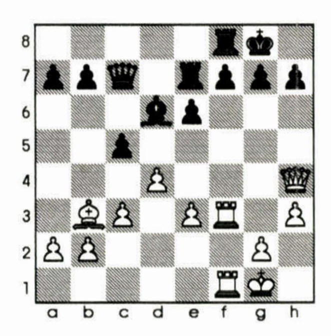
PROPOSER LA NULLE : PAS SI FACILE

Le règlement est formel. Pour proposer nulle, on doit procéder ainsi : on joue son coup et, avant d'appuyer sur la pendule, on formule sa proposition de nulle à l'adversaire. Ensuite vient le moment de déclencher le décompte adverse du temps sur son cadran. La surprise fut grande de voir le champion du monde plus qu'hésitant dans la conduite à tenir. Au 20e coup, il proposa la nulle à Karpov. Celui-ci, à juste titre, lui demanda de jouer son coup et qu'il réfléchirait alors à la proposition. Kasparov effectua 20. Dh4, puis s'apercevant un peu tard de la force de ce coup, vint demander à l'arbitre si une proposition de nulle formulée avant l'exécution d'un coup n'était pas annulée par celui-ci. La réponse négative apporta une petite victoire psychologique à Karpov, tout heureux de ne pas avoir à subir la pression qui s'annonçait sur son roque. Quant à Kasparov, il

quitta la salle de fort méchante humeur.

Blancs : G. Kasparov;
Noirs : A. Karpov.
Défense Caro-Kann, variante Nimzowitsch.

1. e4, c6
(cette ouverture constitue le fait le plus marquant de la journée. La poussée du pion-Roi est plutôt rare chez Kasparov, et Karpov, par le choix de la solide Caro-Kann qui lui valut plusieurs succès en finale des Candidats contre Andreï Sokolov, marque son intention de "serrer les boulons")
2. d4, d5; 3. Cd2, d×e4; 4. C×e4, Cd7
(le coup du texte, dû à Nimzowitsch, vise à développer un Cavalier en f6 sans subir des pions doublés par l'échange sur cette case. Le provocateur 4. ...Cf6 est tout à fait jouable, mais la préférence de la majorité des joueurs va à 4. ...Ff5)
5. Cf3
(plus agressif est 5. Fc4, Cgf6; 6. Cg5)
5. ... Cgf6; 6. C×f6+, C×f6; 7. c3
(plus fréquent : 7. Ce5, qui évite le clouage suivant)
7. ...Fg4; 8. h3
(ce coup naturel constitue une nouveauté! Le modeste 8. Fe2 est mentionné dans les livres théoriques, sans promettre quelque avantage aux Blancs. Le choix de Kasparov semble meilleur)
8. ... F×f3
(le plus sûr. Le retrait 8. ...Fh5 pouvait permettre aux Blancs, tôt ou tard, un plan ambitieux commençant par la poussée g2-g4)
9. D×f3, e6; 10. Fc4, Fe7; 11. 0-0, Cd5; 12. Fe3!
(pour empêcher la poussée libératrice c6-c5)
12. ...Db6; 13. De2, 0-0; 14. Tad1, Fd6; 15. Fb3
(après une demi-heure de réflexion, Kasparov se décide à faire planer la menace d'avance du pion c3. Fidèle à son habitude, Karpov se soulage en échangeant des pièces)
15. ...C×e3; 16. f×e3!, c5; 17. Tf3, Tae8; 18. Tdf1, Te7; 19. Df2, Dc7; 20. Dh4



20. ... Nulle
(avec l'incident que l'on sait...)
Score: Kasparov 5, Karpov 5

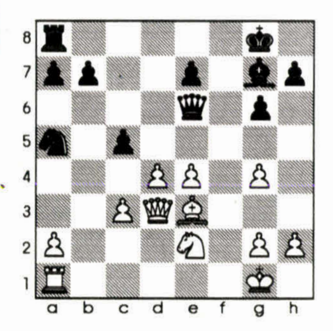
Onzième partie

INCROYABLE BOURDE

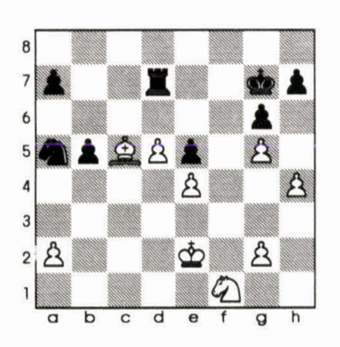
Les caméras de télévision l'ont bien montré, Kasparov n'arrivait pas à en croire ses yeux qui voyaient la Tour de Karpov en c6. Celui-ci lui offrait la qualité, gratuitement!
Je n'ai pas souvenir de pareil aveuglement de Karpov qui, comme tous les joueurs ayant été très précoces, est relativement épargné par ce genre de catastrophes.
Avec cette bourde il gâchait une position sans doute légèrement avantageuse dans laquelle Kasparov tâchait de compenser son pion de moins en empêchant le Cavalier adverse de s'activer. L'après-gaffe ne dura pas longtemps, les Noirs trouvant la suite la plus "forçante" pour vaincre.

Un cadeau royal du challenger!
Blancs : A. Karpov;
Noirs : G. Kasparov.
Défense Grünfeld.

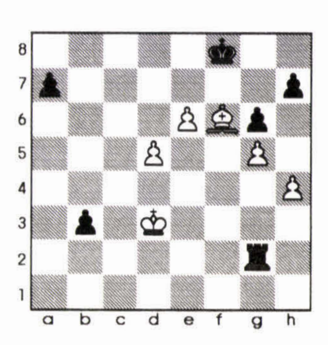
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. c×d5, C×d5; 5. e4, C×c3; 6. b×c3, Fg7; 7. Fc4, c5; 8. Ce2, Cc6; 9. Fe3, 0-0; 10. 0-0, Fg4; 11. f3, Ca5; 12. F×f7+, T×f7; 13. f×g4, T×f1+; 14. R×f1, Dd6; 15. Rg1
(plus souple que 15. e5 qui valut à Karpov quelques frayeurs dans la cinquième partie, malgré sa victoire)
15. ...De6; 16. Dd3
(16. Cg3 a le mérite de protéger les deux pions, mais le défaut de laisser l'initiative aux Noirs après 16. ...Td8)



16. ... Dc4
(par 16. ...c×d4; 17. c×d4, D×g4, Kasparov serait revenu dans la position de la neuvième partie où il avait dû se battre soixante-dix coups pour arracher la nullité. Le coup du texte tente d'imposer une finale où le déficit d'un pion est contre-balancé par le dynamisme des pièces mineures noires)
17. D×c4, C×c4; 18. Ff2, c×d4; 19. c×d4, e5!
(ainsi le Cavalier blanc ne pourra-t-il disposer des cases d4 et f4. Bien sûr les Blancs bénéficient d'un pion passé soutenu, mais cet inconvénient semble mineur en comparaison de la paralysie du Cavalier blanc)
20. d5, Fh6; 21. h4, Fd2; 22. Td1
(joué après vingt minutes de réflexion, ce coup est destiné à empêcher 22. ...Cd6; 23. Cg3, Ff4)
22. ...Fa5; 23. Tc1
(la tentative de recycler le Cavalier en d3, via c1, échoue : 23. Cc1, Cb2!; 24. Tf1, Tc8!; 25. F×a7, Tc4 et les Blancs subissent)
23. ...b5; 24. Tc2
(avec l'intention 25. Cc1)
24. ...Cd6; 25. Cg3, Cc4; 26. Cf1, Cd6
(comme un leitmotiv, le thème de la paralysie du Cavalier blanc revient)
27. Cg3, Cc4; 28. g5, Rf7; 29. Cf1, Cd6; 30. Cg3, Cc4; 31. Rf1, Re7; 32. Fc5+, Rf7
(non 32. ... Rd7?; 33. Tf2! et la Tour blanche fait des dégâts)
33. Tf2+
(pensant que les Noirs ont commis une faute en approchant le Roi trop tôt, Karpov saute sur l'occasion d'entrer sa Tour en f6. Comme la suite va le montrer, cette attaque est inadéquate. Plus fort paraît être le plan consistant à amener le Roi blanc en d3, libérant ainsi le Cavalier blanc de la défense du pion e4)
33. ... Rg7; 34. Tf6, Fb6!
(il fallait maintenant jouer 35. Ff2 et la situation restait peu claire à cause de 35. ... Ce3+! Ici vient le drame)
35. Tc6??, Ca5!; 36. F×b6
(bien sûr un départ de la Tour serait encore pire, perdant le Fou)
36. ... C×c6; 37. Fc7, Tf8+
(37. ... Tc8 marchait aussi)
38. Re2, Tf7; 39. Fd6, Td7
(ainsi le Fou est-il repoussé hors de l'attaque de e5)
40. Fc5, Ca5; 41. Cf1



41. ... Tc7!
(le coup sous enveloppe, et le coup qui permet la victoire la plus rapide en créant un pion passé sur la colonne b)
42. Fd6, Tc2+; 43. Rd3, T×a2; 44. Ce3
(après 44. F×e5+, Rf7 la poussée b5-b4 poserait problème. La position blanche est perdue)
44. ...Rf7; 45. Cg4, Cc4; 46. C×e5+, C×e5; 47. F×e5, b4; 48. Ff6
(48. Rc4, Te2!)
8. ...b3; 49. e5, T×g2; 50. e6+, Rf8!
(et non pas 50. ...Re8??; 51. d6, b2; 52. d7+ puis 53. d8 = D mat!)



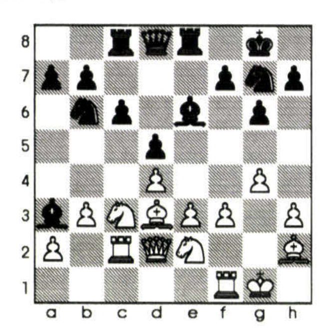
51. Abandon
(51. d6, b2; 52. d7, b1 = D avec échec!, ou 52. F×b2, T×b2 sont indignes d'être joués)
Score: Kasparov 6 - Karpov 5

Douzième partie

UNE FIN EN QUEUE DE POISSON

Comme dans une intrigue policière bien faite, cette douzième partie commença avec les ingrédients qui éveillent l'intérêt : début surprenant (premier "Gambit-Dame" du match), rôles intéressants confiés à tous les acteurs (toutes les pièces sont dans des positions actives et aucune n'est échangée), explosion de violence imminente (percée e3-e4 pour les Blancs, c6-c5 pour les Noirs), et puis ... le flop (la nullité convenue)!
La déception est d'autant plus grande que le spectacle promettait, mais c'est le lot des championnats du monde et les deux K ne jouent pas pour le public.
Blancs : G. Kasparov;
Noirs : A. Karpov.
Gambit de la Dame. Variante d'Echange.
1. c4, e6; 2. Cc3, d5; 3. d4, Fe7; 4. c×d5, e×d5; 5. Ff4, Cf6; 6. e3, Ff5; 7. Cge2
(7. Db3 aurait, semble-t-il, forcé le retour du Fou en c8)
7. ... 0-0; 8. Tc1, c6; 9. Cg3, Fe6!
(mieux que 9. ... Fg6 qui aurait permis le gênant 10. h4!)
10. Fd3, Te8; 11. Db3, Db6; 12. Dc2, Cbd7; 13. 0-0, g6
(à ce moment, Karpov avait réfléchi une heure contre seulement vingt-cinq minutes à son adversaire. Les prochains coups demanderont plus de réflexion au champion du monde)
14. h3, Ff8; 15. Cge2, Tac8; 16. Dd2
(anticipant un éventuel c6-c5)
16. ... Ch5; 17. Fh2, Cg7
(avec l'intention 18. ... Ff5 et l'échange d'un Fou passif contre un Fou actif)
18. g4
(un coup très courageux qui tint les spectateurs en haleine...)

18. ... Dd8; 19. f3, Cb6; 20. b3, Fa3; 21. Tc2



21. ... Nulle
(sur proposition de Kasparov)
Score: Kasparov 6,5 - Karpov 5,5

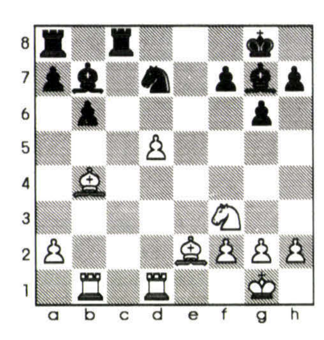
Treizième partie

FORT OU FAIBLE ?

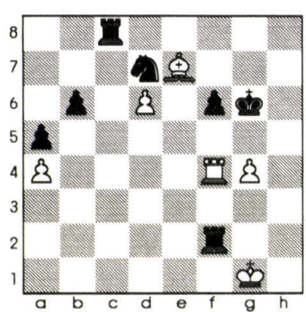
C'est la question souvent posée par les pions centraux isolés. Ils causent des soucis à leur adversaire qui doit les bloquer, mais aussi à leur possesseur qui n'a pas le soutien d'autres pions pour les protéger.
La réponse est donc claire: fort et faible.
Karpov joua tout le milieu de partie pour débloquer son Fou avancé en e7 et faire du fameux pion un atout. Sans succès. Vers la fin, c'est même Kasparov et ses Tours actives qui menaçaient de prendre l'avantage si les Blancs avaient pêché par optimisme.

Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Grünfeld.

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Cf3, Fg7; 5. c×d5, C×d5; 6. e4, C×c3; 7. b×c3, c5; 8. Tb1
(un coup mis au point depuis quelques années par... Kasparov! Tous les amateurs d'échecs sauront désormais quel système celui-ci estime le plus fort pour le contrer!)
8. ... 0-0; 9. Fe2, c×d4; 10. c×d4, Da5+; 11. Dd2
(le gambit 11. Fd2, D×a2 a déjà été joué plusieurs fois, mais il ne semble pas, d'après les derniers exemples pratiqués, que les Blancs aient des compensations suffisantes pour le pion offert)
11. ... D×d2+; 12. F×d2, e6; 13. 0-0, b6; 14. Tfd1, Fb7; 15. d5!, e×d5; 16. e×d5, Cd7!
(et non la gourmandise répréhensible 16. ... F×d5? à cause de 17. Fb4!, Td8; 18. Fc4 et les Blancs gagnent)
17. Fb4, Tfc8



18. Fe7
(un coup nouveau qui fit réfléchir Kasparov pendant trente-cinq minutes. Le Fou blanc s'installe chez l'adversaire, prêt à soutenir l'avancée du pion central. Jusqu'à présent était connu 18. Fb5, Cf6; 19. d6, Cd5 et les Noirs parviennent à obtenir assez de menaces pour contenir la marche du pion blanc)
18. ... Ff6!
(attaquant l'intrus et obtenant, après la poussée 19. d6, l'accès à la case c6)
19. d6, Rg7; 20. Te1
(sur 20. Tc1 Kasparov se serait lancé dans les échanges de Tours: 20. ... T×c1; 21. T×c1, Tc8 et aurait obtenu une position confortable)
20. ... Tc5; 21. Fb5, Fc6; 22. F×c6, T×c6; 23. Tbd1, Fc3; 24. Te3
(ou 24. Cd4, Tc4!)
24. ... f6!
(il faut empêcher le Fou de sortir qui aurait libéré la case e7 pour la Tour)
25. g4, g5
(là encore la poussée g4-g5 aurait permis de faire jouer le Fou. Il fallait l'interdire)
26. h4, h6; 27. h×g5, h×g5; 28. Cd4
(avant que les Noirs ne jouent 28. ...Tc4 et ne prennent l'avantage)
28. ...F×d4; 29. T×d4, Th8; 30. Te1
(cette fois c'est la manœuvre 30. ... Tc1+; 31. Rg2, Thh1 qui risquait d'être désagréable)
30. ...Tc2; 31. a4, a5; 32. f4!, Rg6!
(32. ...g×f4 présentait des risques à cause de 33. g5)
33. f×g5, R×g5; 34. Tf1, Rg6
(menaçant Thh2 qui, joué de suite, se heurtait à 35. Tf5+, Rg6; 36. Tdf4 et les Noirs doivent vite trouver la nullité)
35. Tf2, Thc8; 36. Tdf4, T×f2

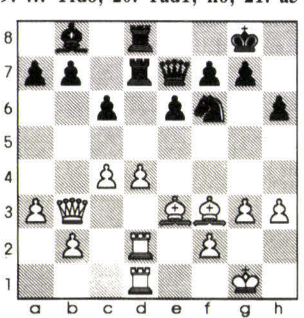


37. Nulle
(sur la proposition de Kasparov et... au petit étonnement du public qui voyait les Noirs, après 37. R×f2 -37. T×f2?, Tc4- Tc3, avec une position un peu plus active)
Score: Kasparov 7 - Karpov 6

Quatorzième partie

KARPOV SE MET EN BOULE

Comme un hérisson, Karpov se recroqueville sur les trois dernières rangées, montrant bien ses arguments défensifs en cas d'agression. Malheureusement pour les spectateurs, le champion du monde n'était pas ce jour-là, avec son point d'avance, d'humeur à partir à la chasse à ce genre de mammifères, ni même à chercher à l'impressionner durant quelques coups.
Une nouvelle fois la "défense Caro-Kann" avait fait preuve de sa fiabilité pour assurer le demi-point.
Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Karpov.
Défense Caro-Kann.
1. e4, c6; 2. d4, d5; 3. Cd2, d×e4; 4. C×e4, Cd7; 5. Cf3
(une invention récente consiste en 5. Cg5, profitant du fait que ce Cavalier n'est pas attaquable par 5. ...h6 à cause de 6. Ce6!! et de l'échec en h5. La meilleure réplique semble être d'ignorer ce coup par 5. ... Cgf6)
5. ... Cgf6; 6. C×f6+, C×f6; 7. c3, Fg4; 8. h3, F×f3; 9. D×f3, Dd5!
(cette sortie précoce de la Dame constitue une bonne innovation sur le 9. ...e6 de la dixième partie puisque le développement du Fou en c4 est empêché)
10. Fe2, e6; 11. 0-0, Fd6
(l'échange des Dames en f3 placerait de suite le Fou sur la grande diagonale où son action pourrait se révéler efficace, en conjonction avec la poussée b4-b5)
12. Dd3, Fc7; 13. Ff3, Dd7
(13. ... Dd6?; 14. g3 et les Blancs seraient contents d'un échange des Fous de cases noires)
14. Td1, 0-0; 15. c4, Tad8; 16. Db3, De7; 17. g3
(17. D×b7??, Fh2+! Le coup du texte menace réellement de prendre b7)
17. ... Fb8; 18. Fe3, Td7; 19. Td2
(plus ambitieux semble 19. Da4 avec l'intention b2-b4-b5)
19. ... Tfd8; 20. Tad1, h6; 21. a3



21. ... Nulle
(sur la proposition de Kasparov, comme dans les dixième et douzième parties qui ne dépassèrent guère les vingt coups. C'est un exemple caractéristique d'une partie de championnat du monde où la situation du match guide autant la réflexion que la position sur l'échiquier)
Score: Kasparov 7,5 - Karpov 6,5

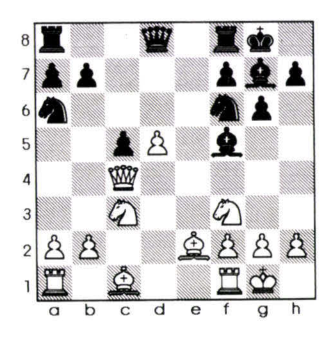
Quinzième partie

BEAUCOUP DE PASSION, UN PEU DE HAINE

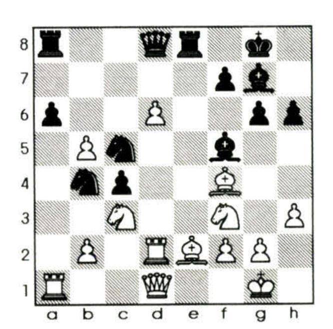
Quelques ouvertures savent engendrer la violence. La défense Grünfeld, avec sa brusque contre-offensive centrale 3. ... d5, en a l'habitude. Quand on arrive dans les méandres de la "Variante Russe" où la Dame blanche s'expose aux pièces ennemies pour permettre l'occupation totale du centre, les chances de violence sont augmentées, et si, au gré du conducteur des Noirs, l'idée excentrique de Prins (7. ... Ca6) est adoptée, alors l'échauffourée tactique est assurée, avec une partie passionnante à la clé.
On eut d'abord l'impression que Kasparov et ses Cavaliers avaient conquis l'avantage en capturant la qualité, puis le doute s'installa dans les esprits: ne serait-ce plutôt Karpov qui l'aurait sacrifiée? A partir du vingt-huitième coup, en effet, les Blancs avaient récupéré, sous la forme de deux pions, leur handicap matériel. Plus, l'avenir leur souriait. Le Roi noir manquait de protection et ses deux derniers pions, isolés, faisaient peine à voir.
La surprise, en même temps que l'accalmie, vint au trente-troisième coup. Karpov, inquiet, échangeait les Dames. La nullité était évidente quand il lui fallut mettre son coup sous enveloppe mais, sans doute énervé d'avoir gâché son avantage en échangeant les Dames, le challenger ne voulut pas s'y résoudre et déclencha la fureur de son adversaire... qui le traita de "mal élevé"! La haine (ou l'apparence de haine?) augmenta encore le lendemain quand Kasparov fit la sourde oreille à la proposition de nulle (téléphonée) de Karpov et ne consentit au demi-point qu'en arrivant avec une bonne demi-heure de retard.
Toutes ces manifestations de mauvaise humeur ne firent pas oublier l'essence de cette quinzième partie: superbe.

Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Grünfeld-Variante Prins.

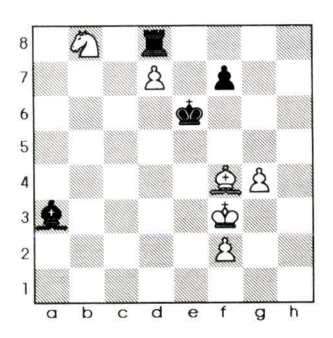
1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Cf3, Fg7; 5. Db3, d×c4; 6. D×c4; 0-0; 7. e4, Ca6; 8. Fe2, c5; 9. d5
(9. d×c5 laisse l'initiative aux Noirs après 9. ... Da5!)
9. ... e6; 10. 0-0, e×d5; 11. e×d5, Ff5



12. Td1
(un coup inédit. En 1986 Anatoli Karpov avait préféré 12. Ff4 contre le même adversaire et remporté une superbe victoire. Nul doute que Kasparov a, depuis, révisé cette variante et c'est pourquoi, une nouvelle fois dans ce match, le challenger choisit d'innover le premier)
12. ... Te8; 13. d6!, h6
(un coup de précaution, après une heure de réflexion. Fidèle à son habitude, Kasparov "s'imprègne" longuement de la position pour réagir convenablement aux innovations adverses)
14. h3, Cb4!
(entamant un ballet équestre où les pièces lourdes adverses seront les cibles)
15. Ff4
(la situation est déjà extrêmement complexe et Karpov mit plus d'une demi-heure pour se décider. La prise du pion c5 semble suicidaire: 15. D×c5?, Cc2; 16. Tb1, Cd7!; 17. Dc4 —il faut protéger le Fe2 dont l'échange à c3 va supprimer le défenseur— Tc8; 18. Db5, a6! et les Noirs vont gagner le Fou en e2 après 19. ... F×c3)
15. ... Cd7; 16. Td2, a6!; 17. Db3
(la menace était 17. ...Fe6, sur quoi la Dame blanche n'a d'autre case que e4, devant la Tour adverse)
17. ...b5; 18. Dd1
(non pas de suite 18. a4 à cause de 18. ...Cc2, et 19. T×c2 est puni par 19. ...c4! puis 20. ...F×c2)
18. ...c4; 19. a4!
(il faut d'urgence déstabiliser la tête de pont que les Noirs vont installer en d3)
19. ...Cc5
(logique et, semble-t-il, très fort)
20. a×b5



20. ...Cbd3
(la "fourchette" semble moins forte: si 20. ...Cb3; 21. Ta4!, C×d2; 22. D×d2 et les Blancs vont avoir, comme dans la partie, deux pions pour compenser la perte de la qualité. Le coup de Kasparov institue deux menaces: 21. ...C×f4 et 21. ...C×b2; 22. T×b2, F×c3)
21. F×d3, C×d3; 22. T×d3!
(faisant de la nécessité une vertu, Karpov donne la qualité et prend une nette initiative)
22. ...c×d3; 23. Cd5!, a×b5; Ce7+!
(Kasparov s'attendait surtout à la récupération de la qualité sur laquelle il avait prévu une jolie variante: 24. T×a8, D×a8; 25. Cc7, Da4!; 26. D×a4 —26. b3, D×f4 n'est pas bon non plus— b×a4; 27. C×e8, F×b2! suivi de la poussée a4-a3-a2-a1 = D)
24. ...Rh7; 25. T×a8, D×a8; 26. C×f5, g×f5; 27. D×d3, De4; 28. D×b5!
(la pointe de la variante entamée par 22. T×d3. Le Fou f4 n'est pas prenable car la Tour noire ne serait plus protégée. Les Blancs ont désormais l'avantage et Kasparov doit se battre pour la nullité)
28. ...Ta8; 29. Fd2, Td8; 30. Dc5, De6; 31. Ff4, F×b2; 32. Ch4, Ff6; 33. D×f5+?
(l'échange des Dames constitue un renoncement curieux. Des chances de gain étaient maintenues par 33. C×f5. Les Blancs ne risquaient pas de perdre tant leur position est solide et, bien que la position noire soit défendable, la tâche du défenseur aurait été bien plus rude que celle de l'attaquant)
33. ...D×f5; 34. C×f5, h5; 35. g4, h×g4; 36. h×g4, Rg6; 37. Rg2, Fb2; 38. Ce7+, Rf6; 39. Cc6, Td7; 40. Cb8, Td8; 41. d7, Re6; 42. Rf3, Fa3

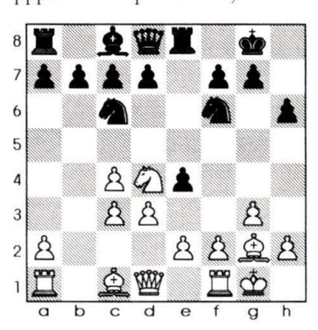


43. Fc7
(le coup sous enveloppe)
43. ... Nulle
(43. ...T×d7; 44. C×d7, R×d7 puis le Roi noir va en g8 et le défenseur n'a plus qu'à bouger son Fou et à le sacrifier quand il n'y aura plus qu'un pion blanc).
Score: Kasparov 8 - Karpov 7

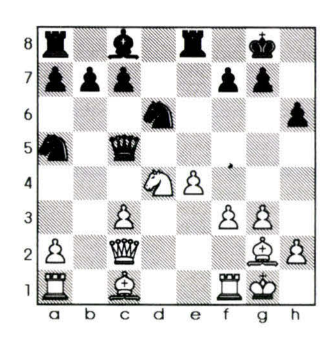
Seizième partie

KARPOV DOMINATEUR

Chaque joueur a sa spécialité. On connaît les attaques sur le roque de Tal, les sacrifices de qualité de Petrossian, les défenses héroïques de Kortchnoï, etc. Les plus belles victoires de Karpov viennent de la domination des pièces adverses.
Après avoir perdu un pion en jouant la faute 24. f5, le champion du monde pensait sans doute s'en sortir grâce à 30. f6 et l'affaiblissement des remparts du Roi adverse sur un échiquier aux nombreuses lignes ouvertes, mais c'était sans compter sur l'habileté diabolique de Karpov à, brusquement, "tout" contrôler. Ni la pauvre Dame blanche ni la Tour, et encore moins le Fou, ne furent capables d'effectuer la moindre menace envers le Roi noir, et quand Kasparov décida de ne pas reprendre à l'ajournement, c'est que Karpov, impérial malgré le zeitnot, l'avait laissé avec une position délabrée et, surtout, déprimante.
Un pion de moins et un avenir bouché constituaient assez d'arguments pour un abandon.
Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Karpov.
Partie anglaise.
1. c4, e5; 2. Cc3, Cf6; 3. Cf3, Cc6; 4. g3, Fb4; 5. Fg2, 0-0; 6. 0-0, Te8
(jusque là Karpov avait préféré, par deux fois, pousser 6. ...e4)
7. d3, F×c3; 8. b×c3, e4; 9. Cd4, h6
(ôtant au Fou c1 sa case de développpement la plus active)



10. d×e4
(Kasparov se décida rapidement pour ce coup d'apparence mauvaise —laissant les deux pions c3 et c4 dans la situation de "doublés isolés"— mais dont l'idée, claire, va vite apparaître: les Blancs pourront pousser un pion sur e4. Connu était 10. c5, e×d3!; 11. D×d3 -11. e×d3, C×d4!- Ce5; 12. Dc2, De7! et les Noirs eurent une position agréable dans une partie Stean-Hartston jouée en 1972. L'idée du champion du monde semble supérieure)
10. ...C×e4; 11. Dc2, d5!
(de nouveau la bonne préparation de Karpov se révèle avec ce coup joué "a tempo")
12. c×d5
(trente-six minutes de réflexion pour ce coup naturel. A la décharge de Kasparov, on peut arguer du grand éventail de "coups candidats": 12. C×c6, 12. Td1, 12. f3, ou encore 12. Fe3)
12. ...D×d5; 13. e3
(13. Td1 est tentant car 13. ...Ca5? se verrait réfuté par 14. Cb3! et la perte d'une pièce; mais après 13. ...Ff5, les complications ne semblent pas défavorables aux Noirs)
13. ...Ca5!
(pour la première fois, Karpov dut s'appesantir longuement (trente-huit minutes) avant de maîtriser les données de la position. Un autre choix était 13. ...f5, visant à empêcher l'expansion des pions blancs, mais le gambit 14. c4!, C×d4; 15. e×d4!, D×d4; 16. Fb2 l'a sans doute dissuadé d'affaiblir les cases proches de son Roi)
14. f3, Cd6; 15. e4, Dc5



16. Fe3
(à première vue, la position blanche semble supérieure. La possession de la paire de Fous, alliée à une majorité de pions mobiles, semble prometteuse. On verra bien vite que, concrètement, il en est autrement. Le coup choisi par Kasparov montre un relâchement du champion du monde. Au lieu de ce développement standard, deux coups semblent préférables: 16. Ff4 avec l'idée 17. Tae1 et le Fou peut revenir ensuite à c1 d'où il contrôle toujours la case d2 —on en verra bientôt l'importance— et 16. Rh1, pour pousser tout de suite les pions sans perdre de temps à développer Ta1 et Fc1. A l'idée de harceler la Dame noire, Karpov trouvera la ressource adéquate: le retrait en e7)
16. ...Cdc4; 17. Ff2, De7; 18. Tad1, Fd7; 19. f4, Tad8; 20. e5, Fg4!; 21. Cf5!
(et non 21. Tde1? à cause de 21. ...c5!; 22. Cf5, F×f5; 23. D×f5, Cd2. Derrière le beau rempart de pions, le camp blanc recèle des cases faibles)
21. ...De6; 22. T×d8, T×d8; 23. Cd4, Dc8; 24. f5?
(comme au poker. Kasparov, euphorique, flambe! Le coup à jouer était 24. Fe4! —évitant l'échange des Fous 24. ...Fh3— et, sur 24. ...c5, 25. Ff5!, F×f5; 26. C×f5 et les Blancs, grâce à la menace sur e7, ont un très léger avantage. Maintenant vient la réfutation "Karpovienne", calme et implacable).
24. ...c5!; 25. De4
(bien entendu un coup de Cavalier

perdrait le pion f5 sans aucune compensation)

25. ...c×d4

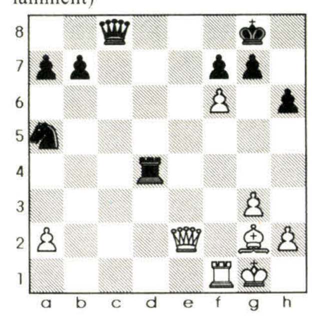
(25. ...h5 était tentant, mais rien n'est clair après 26. h3!, Cd2; 27. Df4, C×f1; 28. h×g4!, c×d4; 29. F×d4 car les Blancs auront des compensations, sous forme d'attaque vers le Roi noir, contre le déficit de la qualité. La voie choisie par Karpov est d'une simplicité désarmante)

26. D×g4, C×e5; 27. De2

(27. De4, Cec4! et la fourchette menace en d2)

27. ...Cec6!; 28. c×d4, C×d4; 29. F×d4, T×d4; 30. f6

(le coup en lequel Kasparov fondait ses espoirs. La protection du Roi noir est affaiblie et le Fou, pièce à longue portée qui apprécie les espaces libres, semble supérieur au Cavalier. Toutes ces idées vont être contredites par le challenger, brillamment)



30. ...De6!!; 31. Db2

(avec un pion de moins la finale aurait toutes les chances d'être perdue)

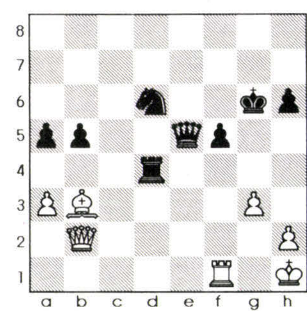
31. ...De3+; 32. Rh1, b6!; 33. f×g7, Cc4; 34. Dc2, R×g7; 35. Fd5

(pris dans le filet Kasparov se débat tant qu'il peut, espérant par exemple 35. ...T×d5; 36. D×c4 avec une Dame blanche soudainement active)

35. ...Cd6!; 36. Db2, De5; 37. Fb3, a5; 38. Df2, f5

(ou 38. ...f6 avec tout le camp noir sur les cases noires, hors de portée du Fou!)

39. Db2, b5; 40. a3, Rg6



41. Abandon

(Kasparov, en fait, avait mis 41. Df2 dans l'enveloppe, coup qui perdait à la longue, comme les autres tentatives. Avec un pion de moins la position blanche est non seulement désespérée, mais aussi déprimante à défendre tant les Noirs ont de choix quant à la façon de concrétiser.)

Score: Kasparov 8 - Karpov 8

Dix-septième partie

LA DEFENSE EST-INDIENNE

Bobby Fischer fut (il est triste de devoir employer le passé) le champion du monde qui fascina le plus la population des amateurs d'échecs. Faiseur de modes, Fischer imposa sa défense préférée au goût du public, et les tournois joués dans les années 60 et 70 virent beaucoup d'Est-Indienne.

Chez les "super" grand-maîtres ce fut par contre la désaffection et la dernière Est-Indienne de championnat du monde remonte à 1969 et à la neuvième partie du match Petrossian-Spassky.

Le champion du monde actuel n'y eut recours récemment que dans son match contre Beliavsky en 1983. Contre Karpov, il avait jusqu'ici préféré le jeu actif de la défense Grünfeld aux louvoiements resserrés de l'Est-Indienne.

Dès le dixième coup, Kasparov innova avec un coup destiné à ralentir l'offensive blanche de l'aile-Dame. Les idées du challenger furent, elles, moins claires. On ne le sentit pas prêt à jouer un milieu de partie violent et, de fait, chaque fois qu'un échange fut proposé, il l'accepta.

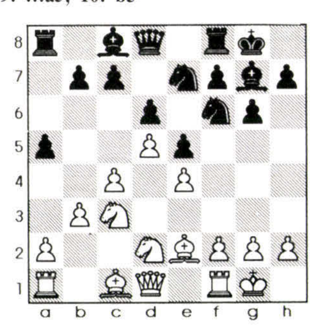
Sa tactique faillit d'ailleurs se révéler payante et Kasparov dut lutter pour la nulle en finale de Tours.

Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Défense Est-Indienne.

1. Cf3, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, Fg7; 4. e4, d6; 5. d4, 0-0; 6. Fe2, e5; 7. 0-0, Cc6; 8. d5, Ce7; 9. Cd2

(l'autre variante classique consiste à placer ce Cavalier en e1)

9. ...a5; 10. b3



10. ...c5

(nouveau. On connaissait 10. ...Cd7 pour jouer f7-f5 sans toucher au pion c7)

11. a3, Ce8

(sur 11. ...Cd7; 12. Cb5 serait gênant)

12. Tb1, f5; 13. b4, a×b4; 14. a×b4, b6

(une bonne structure de pions exige ce coup)

15. Db3, Cf6; 16. Fd3

(et non 16. f3 à cause d'une visite surprise: 16. ...Fh6)

16. ...Fh6; 17. Tb2

(un coup d'attente. Karpov veut que les Noirs compromettent leur pion f5, soit par l'échange en e4, soit par la poussée en f4. Il faut noter que l'entrée en b6 est inoffensive: 17. b×c5, b×c5; 18. Db6, Dd7! et la Dame blanche se retrouve stupide)

17. ...Ta1

(aucune des deux éventualités citées plus haut ne seraient prometteuses, aussi Kasparov se décide-t-il pour un coup destiné à gêner les mouvements adverses)

18. Dc2, Ff4

(avec des "fantasmes" d'attaques telles que 19. ...Ce7 bouge, 20. ...F×h2+, 21. ...Cg4+ et 22. ...Dh4, assez réels tout de même pour inciter Karpov à une série d'échanges)

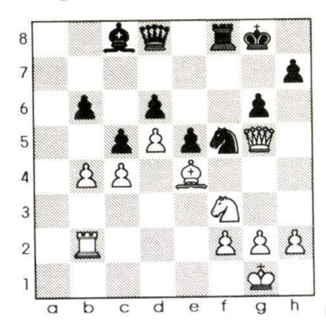
19. Cf3, f×e4; 20. C×e4, C×e4; 21. F×e4, T×c1

(bien plus prometteur semble 21. ...Ff5!, par exemple 22. F×f4, T×f1+; 23. R×f1, F×e4!; 24. D×e4, T×f4; 25. Dc2, Cf5 et les Noirs ont une forte initiative, ou encore 22. F×f5, T×f5 et, là aussi, ce ne sont pas les Blancs qui dictent les événements)

22. T×c1, F×c1; 23. D×c1, Cf5

(car Ff5 est devenu mauvais à cause de 24. F×f5 suivi de 25. Cg5

24. Dg5!



24. ...Cd4

(éviter l'échange des Dames par 24. ...De8 aurait donné aux Blancs une attaque à l'aile-Roi commençant par 25. h4!)

25. D×d8, C×f3+; 26. F×f3, T×d8; 27. b×c5, b×c5; 28. Tb8

(menaçant 29. Fg4)

28. ...Tf8; 29. Tb6, Tf6; 30. Tb8, Tf8; 31. Tb6, Tf6; 32. Fe4, Ff5; 33. F×f5, T×f5

(rapprocher un pion du centre par 33. ...g×f5 paraît plus sain en offrant une défense moins statique. Les Noirs pouvaient envisager ensuite 34. ...Th6 et un voyage du Roi vers la Tour de Karpov)

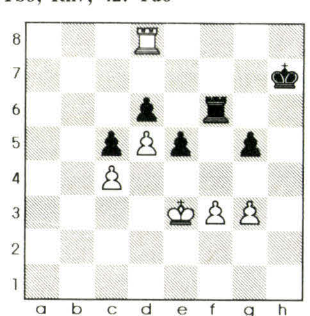
34. g3

(car 34. T×d6?, Tf4; 35. Te6, T×c4 provoque une menace de mat du couloir qui donne aux Noirs le temps d'annuler: 36. f3, Td4!; 37. T×e5, c4! et bientôt les pions c et d s'échangeront, laissant les Blancs avec l'avantage de trois pions contre deux sur la même aile, avantage connu comme théoriquement insuffisant pour la victoire)

34. ...Tf6; 35. h4, h6; 36. Rg2, Rg7; 37. f3, Rg8; 38. Rf2, g5

(profitant du fait qu'avec le Roi en f2 les Blancs ne peuvent répliquer 39. h5 à cause de 39. ...g4)

39. h×g5, h×g5; 40. Re3, Rg7; 41. Tb8, Rh7; 42. Td8



42. ...Rg7

(le coup sous enveloppe)

43. Ta8

(comme Karpov, votre serviteur n'a pas trouvé de gain... Ecrivez si vous voyez mieux!)

43. ...Rf7; 44. Re4, Rg7; 45. Ta7+, Rg6; 46. Te7, g4!; 47. Nulle

(ni 47. f×g4, Rg5; 48. Tg7+, Tg6!, ni 47. f4, e×f4; 48. g×f4, g3!; 49. Rf3, g2; 50. Te1, Rf5; 51. Tg1, Tg6! ne donnent le cœur à continuer les hostilités)

Score: Kasparov 8,5 - Karpov 8,5

Dix-huitième partie

TENTATIVE DE BLUFF

Karpov pensait sans doute surprendre le champion du monde avec l'emploi de la "variante Tartakover" du Gambit de la Dame, pour la première fois à Séville. La réaction, étonnante, de Kasparov vint sous la forme d'une série de répliques instantanées, copies conformes de plusieurs parties de leurs matches antérieurs. Cela inquiéta fortement Karpov qui dut craindre l'apparition d'un nouveau coup pour les blancs trouvé par Kasparov et ses seconds, et le challenger se retrouva avec un retard d'une heure à la pendule après seize coups. Pourtant, pas plus que les années précédentes, Kasparov ne put montrer un avantage probant pour les Blancs, et s'il fit souffrir son adversaire, ce fut surtout par le temps qu'il lui fit dépenser et le zeitnot (deux minutes pour jouer les cinq derniers coups) qui s'en suivit.

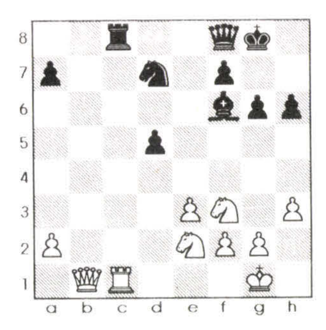
Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Karpov.
Gambit-Dame, Variante Tartakover.

1. c4, e6; 2. Cc3, d5; 3. d4, Fe7; 4. Cf3, Cf6; 5. Fg5, h6; 6. Fh4, 0-0; 7. e3, b6

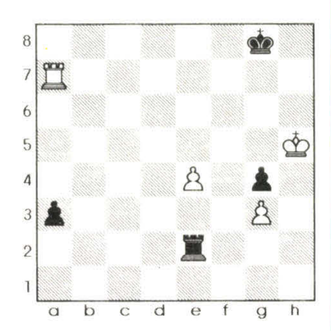
(le coup constitutif de la "variante Tartakover")

8. Fe2, Fb7; 9. F×f6, F×f6; 10.

c×d5, e×d5; 11. b4, c5; 12. b×c5, b×c5; 13. Tb1, Fc6; 14. 0-0; Cd7; 15. Fb5, Dc7; 16. Dd3, Tfc8
(nouveauté. Une partie Karpov-Kasparov —oui, l'inverse!— la huitième du match de 85, s'était poursuivie par 16. ...Tfd8, avec la nullité comme résultat)
17. Tfc1, Tab8; 18. h3, g6; 19. F×c6
(échangeant le Fou pour affaiblir le pion d5)
19. ...T×b1; 20. D×b1, D×c6; 21. d×c5, D×c5; 22. Ce2, Df8



23. h4
(après une demi-heure de réflexion Kasparov renonce à placer sa Dame en b7 où elle effectuait pas moins de quatre menaces, en c8, d7, d5 et a7! En effet 23. Db7, T×c1+; 24. C×c1, Da3! est dissuasif, les Noirs ayant alors un contre-jeu largement suffisant)
23. ...Ce5!; 24. C×e5, F×e5; 25. Td1, Dc5; 26. h5, Dc2; 27. D×c2, T×c2; 28. T×d5, T×e2; 29. T×e5, T×a2; 30. h×g6, h×g6; 31. Te7, a5; 32. Ta7, a4
(les Noirs sont en situation délicate. Ce genre de finales où le Roi est bloqué sur la huitième rangée nécessite une défense précise)
33. g3
(sur 33. g4 vient 33. ...h5!; 34. g×h5, g×h5 et les Noirs troquent ce pion, en le poussant, contre un des pions blancs)
33. ...h5; 34. Rg2, a3; 35. e4, g5!
(après six longues minutes de réflexion pour calculer que 36. Ta5, g4!; 37. T×h5, Te2; 38. Ta5, T×e4; 39. T×a3 n'est pas dangereux)
36. Rf3, g4+; 37. Re3, Ta1; 38. Rf4
(38. e5 demandait plus d'efforts aux Noirs pour obtenir la nullité, par exemple 38. ...Te1+; 39. Rf4, Te2; 40. Rf5, T×f2+; 41. Rg6 et le mieux est 41. ...Rf8!)
38. ...Tf1; 39. Rg5, T×f2; 40. R×h5, Te2!

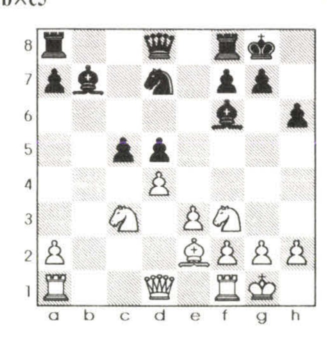


41. Nulle
(car les Blancs vont bientôt se retrouver avec le pion g3 seul et théoriquement insuffisant pour gagner car le Roi noir est bien placé.
Score: Kasparov 9 - Karpov 9

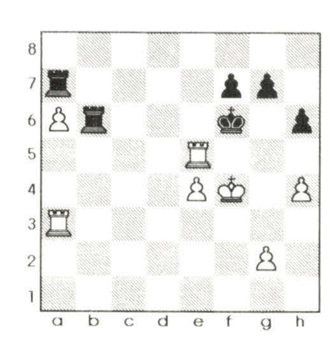
Dix-neuvième partie

FORTE PRESSION "KARPOVIENNE"

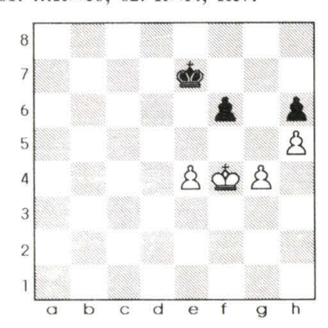
A nouveau une partie hypertechnique. Comme il en a pris l'habitude, Karpov réussit à surprendre dans l'ouverture avec une nouveauté au quatorzième coup. Celle-ci causa un réel trouble à son adversaire qui voulut se libérer de la pression en sacrifiant un pion. La décision était juste objectivement, mais elle ne lui permit pas pour autant d'obtenir facilement la nullité. Karpov, en effet, a l'expérience des championnats du monde et connait l'utilité de "torturer" son rival quand il possède un petit avantage, sans risque de perte. Les fruits, même s'ils ne sont pas récoltés dans la partie même, pourront l'être ultérieurement dans le match, quand la pression psychologique causée par une longue défense provoquera la lassitude physique de l'antagoniste.
Blancs: A. Karpov;
Noirs: G. Kasparov.
Gambit de la Dame. Variante Tartakover.
1. Cf3, d5; 2. d4, Cf6; 3. c4, e6; 4. Cc3, Fe7; 5. Fg5, 0-0; 6. e3, h6; 7. Fh4, b6; 8. Fe2, Fb7; 9. F×f6, F×f6; 10. c×d5, e×d5; 11. 0-0
(Karpov fait mine de changer le cours de la partie précédente, mais il y reviendra dès le prochain coup)
11. ...Cd7; 12. b4, c5; 13. b×c5, b×c5



14. Db3
(simple... et pourtant aucun des deux K ne semble y avoir pensé avant cette partie! Deux cibles sont visées: b7 et d5)
14. ...c×d4
(après vingt minutes de réflexion)
15. C×d4, F×d4
(plus sûr que 15. ...Cb6; 16. Tfd1 ou 15. ...Cc5; 16. Da3, Fe7; 17. Cf5!)
16. e×d4, Cb6; 17. a4
(avec la première vraie réflexion, neuf minutes, de Karpov)
17. ...Tb8; 18. a5, Cc4
(la fuite de Cavalier la plus saine, malgré la perte d'un pion. En effet, 18. ...Cc8?; 19. a6! perdait une pièce, 18. ...Cd7; 19. C×d5! voyait un pion disparaître dans de moins bonnes conditions que dans la partie, et 18. ...Ca8 ne plaît qu'aux amateurs de contorsions défensives!)
19. F×c4, d×c4; 20. D×c4, Dd6
(avec la menace 21. ...Fa6)
21. Dc5
(la tentative de garder les Dames sur l'échiquier aurait été beaucoup trop risquée, par exemple 21. Tfd1?, Tac8; 22. Dd3, Dc6! avec double attaque sur c3 et g2. Karpov mit vingt-cinq minutes pour jouer ce coup)
21. ...D×c5
(sur 21. ...Dg6, la réplique 22. d5! est forte)
22. d×c5, Tbc8; 23. a6, Fa8
(non 23. ...T×c5?; 24. Ca4!)
24. Cb5, T×c5; 25. C×a7, Fe4; 26. f3
(sur 26. Tfc1, Kasparov devait avoir prévu 26. ...Fc2! suivi de 27. ...Ta8)
26. ...Ta8!
(évitant le piège 26. ...F×f3?; 27. Tfc1! et les Noirs vont vite regretter d'avoir voulu récupérer leur pion)
27. f×e4, T×a7; 28. Ta4
(l'avantage d'un pion est beaucoup moins facile à concrétiser avec quatre Tours sur l'échiquier qu'avec seulement une Tour dans chaque camp. Dans tout ce qui suivra, Kasparov évitera —sauf pour prendre le pion passé des Blancs— d'échanger une Tour)
28. ...Tc6; 29. Tfa1, Rf8
(29. ...Tf6!, coupant le Roi blanc, semble bon aussi)
30. Rf2, Re7; 31. Re3, Re6; 32. Ta5, Td6
(la bonne stratégie défensive dans cette position: attendre sans toucher aux pions de l'aile-Roi. Les Tours blanches, rivées à la garde du pion avancé, n'ont guère de liberté)
33. T1a2, Tc6; 34. h4, Td6; 35. Rf4, Tb6; 36. T2a3, Tc6; 37. Te5+,
(ou 37. Tg3, f6!)
37. ...Rf6
(non pas 37. ...Rd6?; 38. Td3+, Rc7; 39. Te7+, Rb6; 40. T×a7, R×a7; 41. Td7+ et les Blancs gagnent)
38. Tf5+, Re6; 39. Tfa5, Tb6; 40. Te5+, Rf6



41. Tea5
(le coup sous enveloppe, pas difficile à deviner. Les Blancs vont maintenant manœuvrer pour débloquer la situation avec le seul plan plausible consistant à donner le pion a6 pour capturer en échange un des pions adverses de l'aile-Roi. Hélas, sur une préparation adéquate des Noirs, la liquidation ne donnera qu'une finale Roi et 3 pions contre Roi et 2 pions désespérément nulle)
41. ...Re6; 42. Ta1, Tc6; 43. Te5+, Rf6; 44. Tf5+
(petite guerre des nerfs...)
44. ...Re6; 45. Te5+, Rf6; 46. Tea5, Re6; 47. T1a2, Tb6; 48. g4, f6; 49. h5, Tc6; 50. Tb2
(fin de la partie de cache-cache et entrée dans le plan signalé plus haut)
50. ...Tc×a6; 51. Tb6+, T×b6; 52. T×a7, Tb1; 53. T×g7, Tf1+; 54. Re3, Te1+; 55. Rf3, Tf1+; 56. Re2, Tf4; 57. Re3, Re5!
(bien entendu tout cela avait été prévu à l'analyse pendant l'ajournement)
58. Te7+
(la nullité résulte également de la variante 58. Tg6, T×e4+; 59. Rf3, f5!; 60. g×f5, R×f5; 61. T×h6, Th4)
58. ...Rd6; 59. Th7, Re5; 60. Te7+
(idem pour 60. T×h6, T×g4)
60. ...Rd6; 61. Te6+
(ou 61. R×f4, R×e7; 62. Rf5, Rf7!; 63. e5, f×e5; 64. R×e5, Re7!; 65. Rd5, Rf6; 66. Re4, Re6! et le pion de plus est impossible à mettre en valeur)
61. ...R×e6; 62. R×f4, Re7!



63. Nulle
(63. Rf5, Rf7 et 63. e5, Re6!; 64. e×f6, R×f6 montrent bien l'inutilité de poursuivre).
Score: Kasparov 9,5 - Karpov 9,5

Vingtième partie

DEFENSE FELINE

Sur un total de trente-sept coups dans cette vingtième partie, les pièces de Karpov ne dépassèrent que six fois la cinquième rangée, le milieu de l'échiquier. Et pourtant jamais sa position ne parut compromise.
Son camp, recroquevillé, ne recelait aucune faiblesse, et s'y attaquer impliquait une prise de risques

inconsidérée. Kasparov tenta 36. g4, mais le "coup de patte" 36. ...Df3! le fit effectuer le coup qui assurait la nullité par échec perpétuel.

Blancs : G. Kasparov; Noirs : A. Karpov.

Gambit de la Dame.

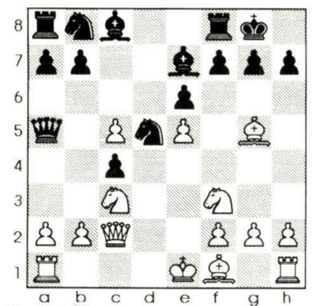
1. c4, e6; 2. Cc3, d5; 3. d4, Fe7; 4. Cf3, Cf6; 5. Dc2

(assez rare, ce coup fit réfléchir Karpov six minutes)

5. ...0-0; 6. Fg5, c5; 7. d×c5, d×c4

(7. ...d4 risquerait de perdre un pion à cause de 8. Td1 ou 8. 0-0-0 puis 9. e3)

8. e4, Da5!; 9. e5, Cd5



10. F×c4!

(une trouvaille de Kasparov, préparée avant cette partie. L'éminent théoricien Ludek Pachman analyse seulement 10. F×e7, C×e7; 11. F×c4, D×c5; 12. Fd3 et conclut à un jeu égal après 12. ...Cg6; 13. F×g6, h×g6. L'idée de Kasparov, en liaison avec le coup suivant, semble plus prometteuse)

10. ...C×c3; 11. 0-0!, D×c5

(et non 11. ...F×g5?; 12. C×g5, g6; 13. b×c3, D×c5; 14. De4 avec une attaque sur le roque à cause de l'affaiblissement de la case f6)

12. D×c3, Cc6; 13. F×e7, D×e7; 14. a3

(plus fort semble 14. De3, avec l'intention 15. Fd3 et 16. De4 pour forcer g7-g6 et affaiblir f6, ou bien Cg5-Ce4 comme dans la partie)

14. ...Fd7; 15. Tac1, Tfd8; 16. b4

(après 35 minutes de réflexion)

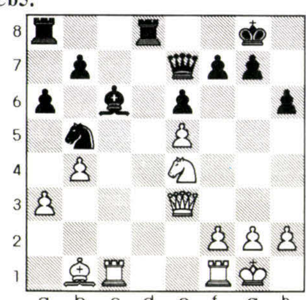
16. ...a6!

(préparant une manœuvre originale)

17. De3, Fe8; 18. Fd3, Ca7

(avec la menace de simplification 19. ...T×d3; 20. D×d3, Fb5 puis 21. ...F×f1)

19. Fb1, Fc6; 20. Cg5, h6; 21. Ce4, Cb5!



22. Tc4

(sur 22. a4 Karpov avait préparé 22. ...Cd4; 23. Cd6, Dg5! et les Blancs sont obligés d'échanger les Dames, entrant dans une finale plutôt défavorable à cause de la menace en e2. Le coup de Kasparov ambitionne 23. Cf6+!, g×f6?; 24. D×h6 et le mat est imparable : 24. ...f5; 25. Tg4+!!, f×g4; 26. Dh7+ et 27. Dh8 mat)

22. ...F×e4; 23. F×e4

(mieux que 23. D×e4, g6 qui ôterait les variantes avec le mat sur la huitième rangée)

23. ...Tac8!; 24. T×c8

(24. Tfc1??, T×c4; 25. T×c4, Td1+)

24. ...T×c8; 25. Tc1, T×c1+; 26. D×c1

(avec la menace 27. Dc8+, Df8; 28. Fh7+!)

26. ...Dd7; 27. g3, b6!; 28. Rg2, Dd8

(la meilleure case défensive pour la Dame noire : elle surveille les cases-clés a5, d5 et d4)

29. h4, a5; 30. b×a5, b×a5; 31. Dc5, Cd4; 32. h5, f5!; 33. Fb7

(la prise en passant libérait les Noirs, par exemple 33. e×f6, g×f6; 34. Da7, f5!)

33. ...Rf7; 34. Rh2, Db8!

(en utilisant cinq des huit minutes qui lui restaient pour atteindre le quarantième coup, Karpov trouve la nullité quasiment forcée)

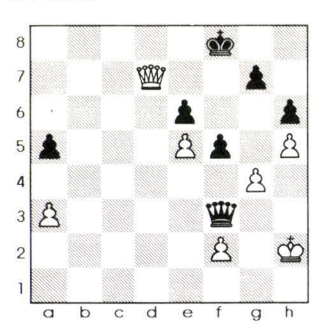
35. D×d4

(et non 35. Fc8?, D×e5! suivi de la fourchette en f3, ni 35. Fg2, Db2! et les Noirs, là aussi, prennent le dessus)

35. ...D×b7; 36. g4, Df3!; 37. Dd7+

(37. g×f5?, D×h5+ et 38. ...D×f5)

37. ...Rf8



38. Nulle

(si les Blancs ne font pas échec perpétuel, ils perdent un pion et, sans doute, la partie).

Score Kasparov 10 - Karpov 10

Vingt-et-unième partie

TEMERITE ET APPREHENSION

La confiance, la témérité même de Kasparov, ne laissèrent pas d'impressionner en ce début de vingt-et-unième partie. Dans ce sprint final des quatre dernières parties où quatre nulles lui suffisaient, il choisit une nouvelle fois de marcher sur la corde raide avec le choix de la Défense Grünfeld alors que l'on attendait le calme d'un Gambit de la Dame.



Sipa Press

En attendant Karpov...

L'audace fut récompensée sous la forme de l'installation d'un Cavalier triomphateur en d3, et, comme dans la quinzième partie, Karpov fut contraint à la perte de la qualité. Le souvenir des frayeurs qu'il eut dans cette confrontation dut hanter l'esprit de Kasparov car, à la stupéfaction générale, il fut pris brusquement d'appréhension à l'idée de continuer la lutte et provoqua la nullité en répétant les coups.

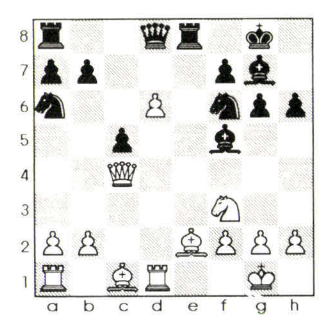
Poltronerie ou prudence judicieuse ? La première hypothèse semble plus probable car Kasparov demanda un temps de repos le surlendemain...

Blancs : A. Karpov;

Noirs; G. Kasparov.

Défense Grünfeld. Variante russe.

1. d4, Cf6; 2. c4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Cf3, Fg7; 5. Db3, d×c4; 6. D×c4, 0-0; 7. e4, Ca6; 8. Fe2, c5; 9. d5, e6; 10. 0-0, e×d5; 11. e×d5, Ff5; 12. Td1, Te8; 13. d6, h6



14. Ff4

(joué instantanément, ce coup se veut une amélioration sur la quinzième partie où 14. h3, coup d'attente, fut joué. Il n'aura pas le résultat escompté)

14. ...Cd7; 15. Td2, Cb4; 16. Db3

(pour éviter 16. ...a6; 17. a4, Fe6! et la Dame doit venir en e4, devant la Tour adverse)

16. ...Fe6

(étrange à priori puisque le Fou est ramené à une case moins active pendant que la Tour en e8 voit sa colonne bouchée, mais l'idée est de débloquer le pion f7)

17. Fc4

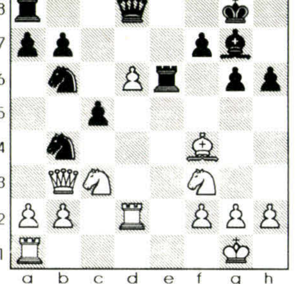
(sur 17. Dd1 Karpov dut craindre 17. ...g5; 18. Fe3, f5, mais il semble qu'après le simple 19. g3 les Noirs aient du mal à montrer le bien-fondé de ces poussées de pions qui affaiblissent l'aile-Roi)

17. ...Cb6; 18. F×e6

(après vingt minutes de réflexion, sans doute passées à examiner 18. d7, coup dont on ne voit pas l'intérêt après 18. ...Te7; 19. Fd6, F×c4; 20. F×e7, D×e7!)

18. ...T×e6





19. a3?

(une grosse perte de temps puisque les Noirs avaient en vue l'intrusion sur d3. Bien meilleur eut été 19. Cb5! qui amenait une situation embrouillée après 19. ...Te4; 20. Fe3!, Cc4; 21. F×c5!, Ca6!)

19. ...Cd3; 20. Fg3

(20. T×d3?, c4! et les Noirs gagnent la qualité sans faire de concession positionnelle)

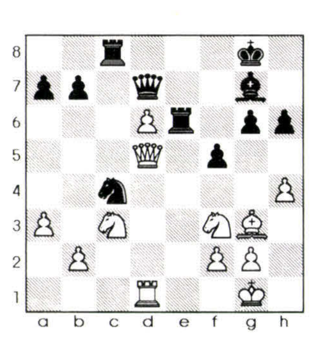
20. ...c4; 21. Dc2, Tc8; 22. Tad1, Dd7; 23. h4, f5

(amène un gain matériel, mais 23. ...Tc5, renforçant la pression, méritait considération)

24. T×d3

(à lui seul le Cavalier paralysait le camp blanc)

24. ...c×d3; 25. D×d3, Cc4!; 26. Dd5



26. ...Cb6

(vingt minutes de réflexion et Kasparov se décide pour la nullité. Grosse déception du public, et, plus tard, de Kasparov qui dut s'apercevoir qu'après le simple déclouage 26. ...Rh8! les Noirs conservent un net avantage. En effet ne sont à craindre ni 27. h5, g5!; 28. D×f5?, Te1+!, ni 27. Cb5, Cb6!; 28. Db3, Tc5; 29. C×a7 -29. Cc7, Te4- Cc4! avec la menace 30. ...b6. L'appréhension de Kasparov semble donc injustifiée)

27. Dd3, Cc4; 28. Dd5, Cb6; 29. Nulle.
Score: Kasparov 10,5 - Karpov 10,5

Vingt-deuxième partie

UN AVANTAGE LEGER ET EVANESCENT

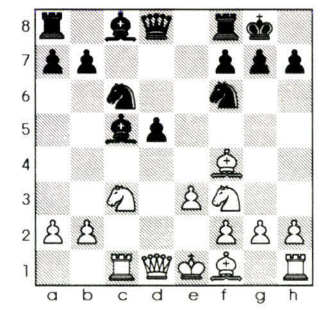
Il fallut plus d'une demi-heure à Karpov pour réagir à la nouveauté 8. Tc1 préparée par son adversaire. Ces minutes ne furent pas dépensées pour rien, mais furent mises à profit pour trouver une façon radicale, avec la poussée d5-d4, de s'assurer que les Blancs ne resteront qu'avec un léger avantage.

Celui-ci, et c'est le plus important, était promis à l'évanescence dès l'instant où la série de "piques" de Kasparov devait s'arrêter.

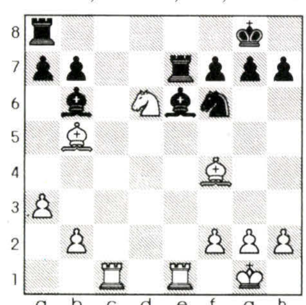
Quand le champion du monde offrit la nullité il n'existait plus de doute : son avantage avait disparu.

Blancs : G. Kasparov;
Noirs : A. Karpov.
Gambit de la Dame.

1. c4, e6; 2. Cc3, d5; 3. d4, Fe7; 4. Cf3, Cf6; 5. Ff4
(un développement modeste du Fou dont Fischer s'était servi une fois contre Spassky au championnat du monde 1972 de Reykjavik, sans succès. Quelques années plus tard, c'est Kortchnoï qui remettait cette variante sur le tapis dans ses matches avec le même Karpov. Aujourd'hui cette variante se voit plutôt rarement et seul le grand-maître anglais Anthony Miles l'emploie régulièrement)
5. ...0-0; 6. e3, c5
(le coup standard pour égaliser les chances)
7. d×c5, F×c5; 8. Tc1
(Kortchnoï joue, lui, 8. Dc2 puis 9. Td1. Le coup de Kasparov surprit le challenger)
8. ...Cc6; 9. c×d5, e×d5



10. Fe2
(la tentative de gagner un pion par 10. C×d5 se retournerait contre les Blancs : 10. ...C×d5; 11. T×c5, C×f4; 12. D×d8 –12. e×f4?, De7+!– C×g2+!; 13. F×g2, T×d8 et les Noirs ont une meilleure structure de pions)
10. ...d4; 11. e×d4
(11. Ca4?, Fb4+)
11. ...C×d4; 12. C×d4, D×d4; 13. D×d4
(l'échange des Dames ne peut être évité en raison des menaces sur f2 et f4)
13. ...F×d4; 14. Cb5!, Fb6!
(car après 14. ...F×b2; 15. Tb1, a6 -forcé- 16. T×b2, a×b5; 17. F×b5 l'avantage de la paire de Fous se ferait sentir)
15. 0-0
(tout ce début de partie fut joué très vite par Kasparov qui avait trois quarts d'heure d'avance à la pendule)
15. ...Fe6; 16. a3
(16. Cc7 était contré par 16. ...F×c7!; 17. T×c7, Cd5; 18. Tc4, C×f4; 19. T×f4, F×a2 et les blancs ont bêtement perdu un pion)
16. ...Tfd8; 17. Cd6
(impressionnant mais insuffisant)
17. ...Td7; 18. Fb5, Te7; 19. Tfe1



19. ...Nulle
(la menace 20. Cf5 est au mieux parée avec 20. ...Cd5; 21. Fg5, Tc7; 22. T×c7, C×c7!)
Score: Kasparov 11 - Karpov 11

Vingt-troisième partie

SUPERBE TRAGEDIE

Anatoli Karpov déconcerte. L'extrême finesse de son personnage, aussi bien au travers de son physique que de son style de jeu, ne semble pas, à priori, adaptée au dépassement de soi que nécessite une partie décisive. Chez Karpov, le dépassement de soi consiste, et il nous le montre bien dans cette partie, à être encore plus "karpovien", plus fin, qu'à l'accoutumée! On attendait 1. e4 et une partie ouverte, il propose, avec 1. c4, les lentes manœuvres de la Partie anglaise.

L'idée est là: provoquer une longue lutte et mettre à l'épreuve les nerfs du jeune champion du monde, si possible avec un ajournement.

Le tragique, pour Kasparov, est que c'est lui-même qui indiqua cette stratégie à son challenger en déclarant à un journaliste qu'il n'avait qu'une appréhension, à l'aube de ce sprint final, son système nerveux!

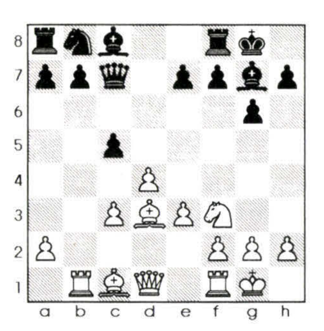
Kasparov chercha bien à écourter la partie par des coups violents comme 15. ...e5, puis à créer des menaces sur la colonne f, mais il ne fit, devant la solidité de Karpov, que des concessions positionnelles comme quand il laissa aux Blancs deux pions passés et liés en c4 et d5. Ainsi la première étape du plan du challenger était-elle réalisée : la partie était ajournée dans une position stratégiquement meilleure pour les Blancs et Karpov avait surtout, à la reprise, le choix des manœuvres.

Le Monde titrait à tort, dans la colonne régulière sur Séville, que la plus longue nuit commençait pour Karpov et ses secondants. En fait, c'est l'équipe adverse, angoissée par la position compromise de Kasparov, qui ne put trouver le repos.

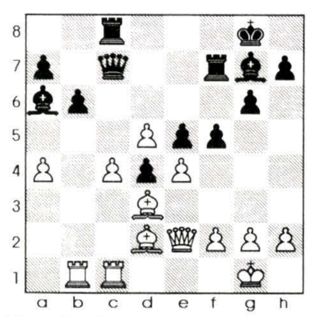
Aucune voie certaine vers la victoire ne fut trouvée par Karpov pendant la nuit, mais fut décidé simplement de continuer la stratégie générale : pousser le système nerveux de Kasparov à la faute en "tournant" au besoin avec des répétitions de coups. Halluciné, Kasparov craqua au cinquantième coup.

Blancs : A. Karpov;
Noirs : G. Kasparov.
Partie anglaise.

1. c4, c5; 2. Cf3, Cf6; 3. Cc3, d5; 4. c×d5, C×d5; 5. d4, C×c3; 6. b×c3, g6; 7. e3
(par 7. e4 Karpov aurait amené une position fréquente actuellement dans la Défense Grünfeld)
7. ...Fg7; 8. Fd3, 0-0; 9. 0-0, Dc7; 10. Tb1

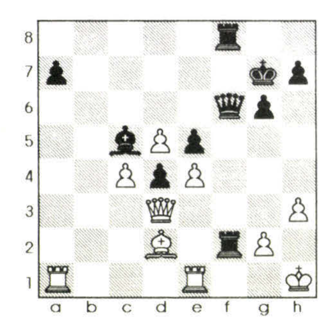


10. ...b6
(nouveauté théorique. Connu était 10. ...Td8; 11. De2, Cc6; 12. Fe4, e5; 13. d×c5 et les Blancs ont l'avantage, comme dans une partie Tal-Vaganian de 1977. Dans l'*Encyclopédie des Ouvertures d'Echecs*, le Soviétique Gipslis analyse cette variante et préconise, plutôt que 10. ...Cc6, le coup joué par Kasparov)
11. De2, Td8; 12. Fe4!
(seul coup apte à poser quelques problèmes aux Noirs)
12. ...Fa6!
(le troc issu de 12. ...Fb7; 13. F×b7, D×b7; 14. d×c5, F×c3 ne peut être favorable qu'aux Blancs. D'autre part l'immédiat 12. ...Cc6 est inférieur à cause de 13. d×c5, b×c5; 14. Db5! et les Blancs gagnent le pion c5)
13. c4, Cc6; 14. d5, f5
(l'autre idée, plus calme, consiste à retirer le Cavalier en a5, empêchant 15. d6 à cause de 15. ...e×d6; 16. F×a8, F×c4 puis 17. ...F×f1. Kasparov a joué ce coup et les quatre suivants quasiment "a tempo". Bluff ou fébrilité?)
15. Fd3
(mauvais serait 15. d×c6; f×e4; 16. Cg5 à cause de 16. ...D×c6)
15. ...e5
(la suite logique du coup précédent. Les fuites du Cc6 donnent plus de force à 16. e4)
16. e4
(bien entendu 16. d×c6, e4!; 17. Fc2, e×f3; 18. D×f3, F×c4 ou 18. g×f3, D×c6 ouvrent le jeu en faveur des Noirs. D'autre part, 16. Cg5 ne marche pas non plus à cause de 16. ...e4!; 17. Fc2, T×d5!)
16. ...Cd4
(obligé car sur 16. ...Ce7 les Blancs joueraient 17. Cg5)
17. C×d4, c×d4; 18. Fg5!, Tf8; 19. Tfc1, Tac8
(après un quart d'heure de réflexion)
20. Fd2
(avec l'idée de débloquer l'aile-Dame par 21. Fb4 puis 22. c5)
20. ...Tf7; 21. a4

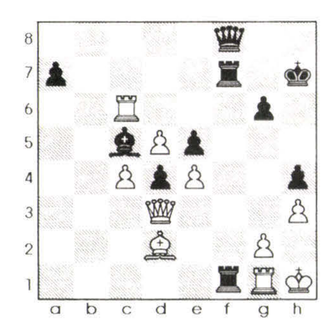


21. ...f×e4
(alors que l'offensive des Blancs sur l'aile-Dame, destinée à mettre en valeur le pion passé en d5, devient menaçante, Kasparov se doit de trouver du contre-jeu de l'autre côté. En ce sens l'ouverture de la colonne f est légitime. A ce moment précis elle semble cependant prématurée et le recyclage du Fou par 21. ...Ff8 semble plus judicieux, réservant pour le moment propice l'échange en e4)
22. D×e4, Tcf8; 23. f3, Fc8; 24. a5, Ff5; 25. De2, Te8; 26. Fe4, Ff8; 27. Dd3, Fc5; 28. Ta1, Dd7; 29. Te1
(la situation est désormais bien campée. Les Blancs possèdent un avantage d'espace et, par conséquent, une plus grande liberté de manœuvre. Karpov raffole de ce genre de positions et sa patience fait merveille. Il ne lance jamais un assaut prématuré ni ne lâche son emprise sur la position)
29. ...Dc8; 30. Rh1, Tc7; 31. Tab1, Rg7; 32. Tec1, F×e4
(profitant du fait que 33. D×e4 est interdit à cause de 33. ...Fa3 puis 34. ...T×c4)
33. f×e4, Tf7; 34. Dg3, b×a5
(les Blancs projetaient sans doute 35. a×b6 puis 36. Dh4 et 37. Fh6+ empêchant les pièces lourdes adverses de passer par f8, mais le coup de Kasparov a l'inconvénient de donner deux pions passés aux

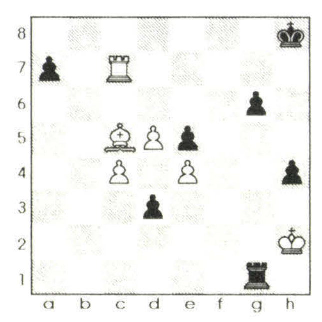
Blancs)
35. F×a5, Tf4; 36. Te1, Da6; 37. Fd2, Tf7; 38. Dd3, Tef8; 39. h3, Tf2; 40. Ta1, Df6



41. Tg1
(le staff de Grand-Maîtres présents à Séville attendait plutôt 41. Teb1 car 41. ...T×g2 n'est pas possible à cause de 42. R×g2, Df2+; 43. Rh1, Tf3; 44. Tf1,! qui met fin à toute illusion)
41. ...h5
(les Noirs veulent installer un pion sur h4 pour interdire la case g3 à la Dame adverse)
42. Ta5, De7; 43. Tb1, h4; 44. Ta6, T8f7; 45. Tc6
(ce coup paralysant fit dépenser vingt minutes à Kasparov pour chacun des deux coups qui suivent)
45. ...Df8; 46. Tg1!
(ôtant les possibilités de sacrifice en g2 et aussi en f3 car cette Tour viserait alors g6)
46. ...Fe7
(attendant des jours meilleurs...)
47. Te6, Rh7
(tendant des pièges du style 48. T×e5, Fd6; 49. Te6, T7f3!; 50. g×f3?, Th2 mat)
48. Fe1, Tf1
(maintenant encore Kasparov a imaginé un traquenard: 49. T×e5?, Fd6; 50. Te6, T×g1+; 51. R×g1, Tf1+!!; 52. D×f1, Fh2+; 53. R×h2, D×f1)
49. Fd2, Fc5; 50. Tc6!



50. ...T7f3??; 51. g×f3, T×f3; 52. Tc7+!, Rh8; 53. Fh6!!
(magnifique réfutation jouée au rythme d'un blitz)
53. ...T×d3
(53. ...Df6; 54. Fg7+! est également radical)
54. F×f8, T×h3+
(54. ...F×f8; 55. T×g6 est encore plus déprimant)
55. Rg2, Tg3+; 56. Rh2, T×g1; 57. F×c5!, d3
et abandon simultané de Kasparov.

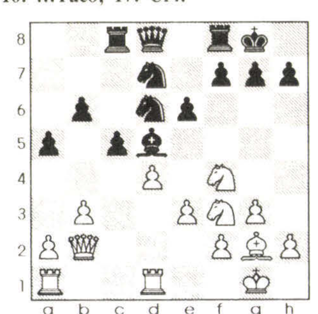


(en effet, il suffit de contrôler la case d2 avec le Fou, de sacrifier ensuite celui-ci contre le pion dangereux, et, en finale de Tours, les deux pions passés liés en c4 et d5 marchent irrésistiblement vers la dernière rangée)
Score: Karpov 12 - Kasparov 11.

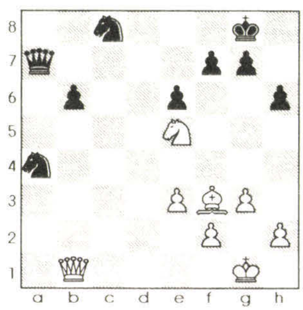
Vingt-quatrième partie

UN(E) FINAL(E) D'ANTHOLOGIE

Au masculin, c'est un grand moment de l'histoire des championnats du monde qui fut vécu. Rarement dernière partie n'aura valu tant d'émotions. Kasparov joua une des meilleures parties de sa vie à un moment crucial de sa carrière. Une ouverture assez surprenante pour inquiéter et faire dépenser du temps à Karpov, une pression positionnelle pour le pousser aux fautes (30. ...Da7, et surtout 33. ...Ce7?) et Kasparov gagnait un pion juste avant l'ajournement.
Au féminin, c'est un chef-d'œuvre dans l'exploitation d'un pion de plus avec un matériel réduit et un adversaire réputé comme un génie dans l'art de la défense. Les manœuvres que Kasparov inventa lors de la deuxième séance de jeu laissent une impression plus forte encore que celles que nous ont léguées Capablanca, Fischer et... Karpov!
La leçon que l'on retiendra de ce final d'anthologie des deux dernières parties est le caractère sportif des échecs de haut niveau. Tous les témoins virent combien la fatigue des deux joueurs, liée aux heures d'analyse nocturne des parties ajournées, était intense. La décision se fit sur le plan physique. La jeunesse de Kasparov et sa meilleure faculté de récupération entre les séances de jeu lui permirent de revenir à égalité.
La FIDE lui laisse un titre que Karpov méritait tout autant.
Les fins de fête sont toujours tristes et les amateurs d'échecs devront attendre trois longues années avant de revoir face à face les deux meilleurs artistes de l'échiquier.
Blancs: G. Kasparov;
Noirs: A. Karpov.
Partie anglaise.
1. c4, e6; 2. Cf3, Cf6; 3. g3, d5; 4. b3
(après 4. d4 on obtenait "l'Ouverture Catalane")
4. ...Fe7; 5. Fg2, 0-0; 6. 0-0, b6; 7. Fb2, Fb7; 8. e3, Cbd7; 9. Cc3, Ce4; 10. Ce2!
(une sérieuse amélioration sur 10. Dc2 ou 10. c×d5 qui furent déjà joués. Kasparov conserve assez de complexité en évitant l'échange des Cavaliers pour espérer déstabiliser l'autre K)
10. ...a5; 11. d3, Ff6
(il est légitime, même indépendamment de la situation du match, de chercher les échanges)
12. Dc2, F×b2; 13. D×b2, Cd6; 14. c×d5!
(les Blancs s'assurent ainsi la prédominance au centre)
14. ...F×d5
(après cinq minutes d'hésitation Karpov rejette la suite 14. ...e×d5; 15. d4! dans laquelle son Fou serait réduit à la passivité)
15. d4!
(et non 15. e4, Fb7 car le pion d3 resterait alors arriéré puisque 16. d4 n'est pas jouable à cause du pion poussé en e4)
15. ...c5; 16. Tfd1
(avec, en vue, un bel alignement de pièces noires!)
16. ...Tac8; 17. Cf4!

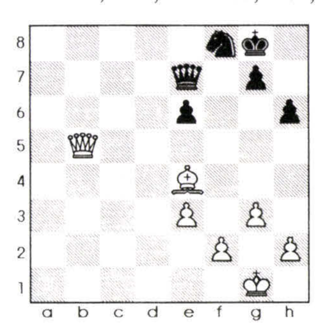


17. ...F×f3
(Karpov se voit obligé de faire cette légère concession d'un Fou contre un Cavalier car un recul de ce même Fou entraînerait la perte d'un pion, comme suit: 17. ...Fb7?; 18. d×c5, C×c5; 19. De5!, Cce4; 20. Ch5!, f6; 21. D×e6+. D'autre part, les Noirs ne pouvaient se laisser créer une faiblesse de pion en d5)
18. F×f3, De7;
(18. ...c×d4?; 19. D×d4!)
19. Tac1, Tfd8; 20. d×c5, C×c5
(20. ...b×c5?; 21. Da3! et le pion a5 est perdu)
21. b4!
(ainsi Kasparov se donne-t-il une cible en b6. L'ouverture du jeu offre aussi l'avantage de faire valoir la légère supériorité du Fou contre le Cavalier)
21. ...a×b4; 22. D×b4, Da7; 23. a3, Cf5; 24. Tb1, T×d1+
(les échanges, légitimes par ailleurs, ne suffisent pas à ôter la pression de Kasparov sur l'aile-Dame)
25. T×d1, Dc7; 26. Cd3, h6
(l'échange des Cavaliers montrerait, de façon plus criante, la supériorité du Fou f3 sur le Cavalier f5. Les Blancs joueraient ensuite Tb3 avec le plan a4-a5, etc.)
27. Tc1, Ce7; 28. Db5
(sinon les Noirs seraient parvenus à 28. ...Cc6 et 29. ...Ca5, bloquant la percée éventuelle a4-a5)
28. ...Cf5; 29. a4, Cd6; 30. Db1, Da7?
(impatience coupable. Il fallait rester centralisé par 30. ...Dd8! et l'on voit mal comment Kasparov aurait pu créer des dangers pour le camp noir. Le coup du texte est une imprécision due au zeitnot puisque Karpov n'avait plus que trois minutes pour jouer les dix coups suivants)
31. Ce5!
(soudainement la menace 32. Cc6!, suivi de 33. Ce7+,; 33. a5 ou 33. D×b6, en fonction de la réplique, rompt totalement la coordination entre les pièces noires)
31. ...C×a4
(31. ...D×a4; 32. D×b6 serait encore pire)
32. T×c8+, C×c8

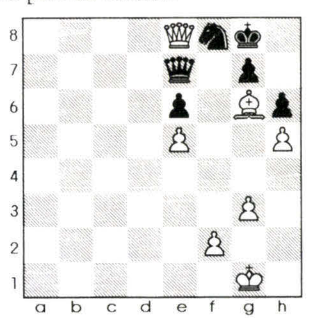


33. Dd1
(beaucoup plus fort, d'après Kasparov lui-même, était 33. Db5!!, par exemple 33. ...Cd6; 34. Dc6!, ou 33. ...Rf8; 34. Cc6!, Da8; 35. Dd3!, ou encore 33. ...Cc5; 34. De8+, Rh7; 35. C×f7!, et, dans tous les cas, l'offensive blanche est trop puissante pour pouvoir y résister)
33. ...Ce7?
(il existait une défense miraculeuse: 33. ...Cc5!! avec l'idée 34. Dd8+, Rh7; 35. D×c8, Da1+! et 36. ...D×e5. Les Blancs peuvent jouer 35. Rg2, mais après 35. ...f6, les Noirs limitent les dégâts en comparaison avec la partie. Une fois encore c'est le joueur sous la pression qui craque le premier, comme Kasparov dans la partie précédente).
34. Dd8+, Rh7; 35. C×f7
(très prometteur également aurait été 35. De8, et après 35. ...Cc5; 36. C×f7 l'attaque blanche est très forte)
35. ...Cg6
(la menace, typique chez Kasparov, était 36. Dh8+, Rg6; 37. Ce5+, Rf6; 38. Df8+!, R×e5; 39. Df4 mat)
36. De8, De7; 37. D×a4, D×f7; 38. Fe4, Rg8
(les Blancs menaçaient 39. Dc2!)
39. Db5!, Cf8
(le pion b6 était bien entendu impos-

sible à protéger, sous peine de laisser le Cavalier en prise)
40. D×b6, Df6; 41. Db5, De7;



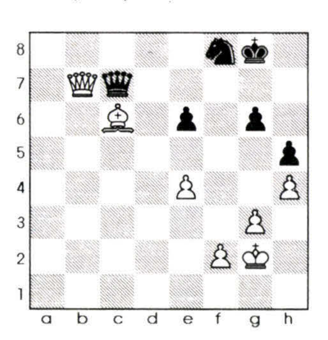
42. Rg2
(le coup sous enveloppe. Le problème qui se pose aux Noirs pour défendre cette position est de savoir quoi faire du pion g7: le laisser où il est, le pousser en g6 ou le pousser de deux cases? A la première possibilité les Blancs auraient répliqué par un plan visant à obtenir le type de position suivant:



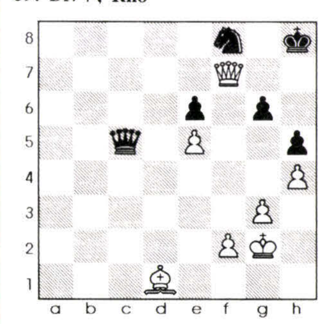
L'échange des Dames amène une finale perdante, une fuite de la Dame noire sur la diagonale a3-f8 permet Ff7+ et F×e6 et une fuite sur la septième rangée autorise Fh7+! et D×f8 avec une finale de Dames gagnante.
Pousser le pion en g5 a le désagrément principal d'affaiblir le pion h6 et de permettre des stratagèmes comme h4 et, sur g×h4, g4 et l'espoir ultérieur de créer deux pions passés et liés.
Le choix de Karpov de pousser le pion en g6 ne semble pas non plus suffisant pour tenir, ce qui a permis à un secondant de Kasparov de dire, avant la reprise, que celui-ci avait 90% de chances de gain. Il faudra attendre, néanmoins, les analyses des deux champions pour avoir les conclusions de leurs conjectures nocturnes)

42. ...g6; 43. Da5
(le genre de coups insignifiants, mais qui torture un adversaire. En effet, celui-ci doit se demander si ce coup bizarre fait partie d'un plan précis ou bien s'il n'est qu'un coup d'attente guettant un affaiblissement adverse)

43. ...Dg7; 44. Dc5, Df7; 45. h4, h5
(un blocage nécessaire à l'édification d'un "château fort" impénétrable)
46. Dc6, De7; 47. Fd3, Df7; 48. Dd6, Rg7; 49. e4, Rg8; 50. Fc4, Rg7; 51. De5+, Rg8; 52. Dd6, Rg7; 53. Fb5
(enfin on voit poindre l'idée de Kasparov: il veut placer son Fou en e8)
53. ...Rg8; 54. Fc6, Da7
(sur 54. ...Rg7, continuant la politique d'attente, les Blancs parvenaient à placer leur Fou sur e8 au moyen de 55. Db8)
55. Db4, Dc7; 56. Db7!



56. ...Dd8
(après quarante minutes de réflexion, Karpov se convainc que la finale Fou contre Cavalier serait perdue. Effectivement les Blancs jouent alors f4, e5, Fe4 et amènent leur Roi vers l'aile-Dame. Le Cavalier serait immobilisé en f8 par la défense de g6 et les Noirs, en zugzwang, devraient petit à petit reculer leur Roi pour laisser passer le Roi blanc vers g6)
57. e5!
(zugzwang!)
57. ... Da5
(ou 57. ...Ch7; 58. Da8!)
58. Fe8, Dc5
(il faut protéger le Cavalier)
59. Df7+, Rh8



60. Fa4
(commence maintenant la dernière phase des manœuvres blanches. Il leur faut amener leur Fou sur la diagonale b1-h7 pour assurer le gain par la capture de g6. Cela donnera lieu à un amusant ballet entre Dame noire et Fou, ce dernier ayant le dernier mot grâce à la possibilité de perdre du temps avec son Roi)
60. ...Dd5+; 61. Rh2, Dc5; 62. Fb3, Dc8; 63. Fd1
(ou 63. Fa2!)
63. ...Dc5; 64. Rg2
64. ...Abandon
(64. ...Dd5+; 65. Ff3, Dc5; 66. Fe4, autant que 64. ...Dc8; 65. Ff3, Dc5; 66. Fe4, ou 64. ...Db4; 65. Fc2 sont suffisamment convaincants)
Score final: Kasparov 12 - Karpov 12

LUDOQUIZ

1 A la belote, la carte la plus forte à l'atout est :

a. l'As
b. le Valet
c. le Roi

2 Au Bridge, quelle est l'enchère la plus haute ?

a. 7 ♠
b. 7 sans-atout
c. 8 sans-atout

3 Aux échecs, lorsqu'un joueur ne peut pas jouer alors que son Roi n'est pas en échec, on dit qu'il est :

a. pat
b. mat
c. étouffé

4 Au tarot, le 1 d'atout s'appelle :

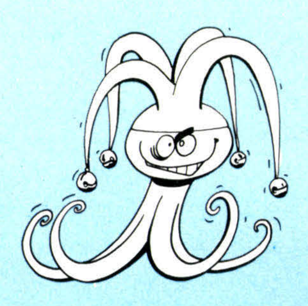
a. Excuse
b. Chien
c. Petit

5 Le D, au Scrabble, vaut :

a. 2 points
b. 3 points
c. 4 points

6 Lequel de ces jeux n'utilise pas de jokers ?

a. Scrabble
b. rami
c. barbu



7 Aux dominos, quels sont les dominos qu'on place perpendiculairement aux autres ?

a. ceux qui comportent un 6
b. ceux qui comportent un blanc
c. les doubles

8 Le Diamino se joue avec :

a. des cartes
b. des lettres
c. des dés

9 Au Mikado, lequel de ces termes n'existe pas ?

a. kamikaze
b. samouraï
c. mandarin

10 "Fianchetto" est un terme de :

a. bridge
b. échecs
c. tarot

11 L'avenue Mozart, au Monopoly, est :

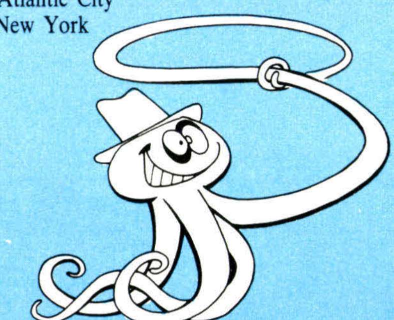
a. orange
b. verte
c. bleue

12 Au 421, la combinaison la plus faible s'appelle :

a. nénette
b. culotte
c. rampeau

13 Quelle ville, aux nombreux casinos, est la capitale du jeu de la côte Est des USA ?

a. Las Vegas
b. Atlantic City
c. New York



14 Au 1000 bornes, la Botte contre les accidents s'appelle :

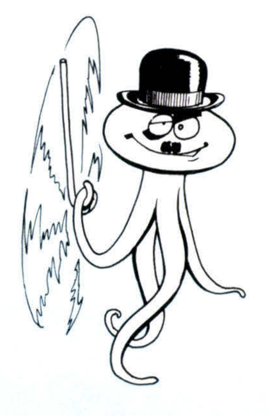
a. véhicule prioritaire
b. superpilote
c. as du volant

15 Ton Sijbrands est un champion de :

a. bridge
b. échecs
c. dames

20 Dans le film *Tandem*, à quel jeu jouent Gérard Jugnot et Jean Rochefort ?

a. rami
b. Scrabble
c. Monopoly



25 L'équipe de bridge composée, dans les années 60, de champions du monde associés à Omar Sharif, s'appelait :

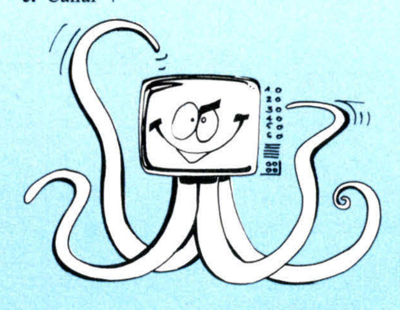
a. Omar Team
b. Omar Circus
c. Blue Team

26 Dans quelle ville réside Bobby Fischer ?

a. New York
b. Salt Lake City
c. Pasadena

16 Sur quelle chaîne de TV trouve-t-on le jeu Starquizz ?

a. Antenne 2
b. La 5
c. Canal +



17 Dans le jeu Trivial Pursuit, les cases marron représentent des questions :

a. d'histoire
b. de littérature
c. de sport

18 Quel est l'autre nom du poker ouvert ?

a. draw-poker
b. stud-poker
c. poker chinois

19 Au Scrabble, lorsque toutes les lettres sont placées, elles occupent :

a. moins de 50% de la grille
b. entre 50 et 75% de la grille
c. plus de 75% de la grille

21 Le plateau du jeu Hex est un :

a. hexagone
b. losange
c. triangle

22 Quel écrivain humoriste considère-t-on comme le père des mots croisés en France ?

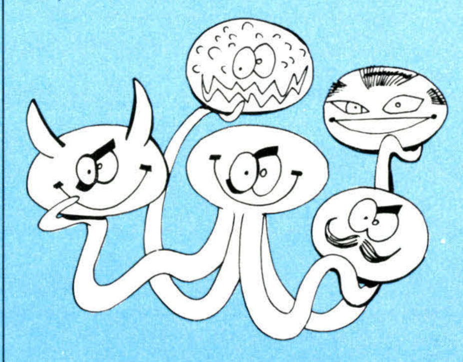
a. Alphonse Allais
b. Tristan Bernard
c. Alfred Jarry

23 Quelle pièce ne fait pas partie de la maison du jeu Cluedo ?

a. le fumoir
b. la bibliothèque
c. la véranda

24 Le jeu de rôle Daredevils se déroule :

a. dans le futur
b. au Moyen-Age
c. dans les années 30



27 Comment s'appelle le jeu diffusé par FR3 qui oppose des équipes de lycéens sur des questions de culture générale ?

a. Génies en herbe
b. Champions de demain
c. Crac méninges

28 Aux championnats du monde féminins de bridge 1987, l'équipe de France a terminé:

a. première
b. deuxième
c. troisième



29 Le quarté a été créé par le PMU en :

a. 1972
b. 1976
c. 1981

30 Quel mouvement littéraire est à l'origine du jeu des "cadavres exquis"?

a. les Surréalistes
b. l'Oulipo
c. les Parnassiens

Solutions page 117

DE FIL EN AIGUILLE

Fort soucieux de culture et notamment férus d'histoire, les Mega n'en doivent cependant pas pour autant négliger l'intendance. Il n'est pas question de perdre une guerre galactique pour un bouton de guêtre antigrav manquant !

La Guilde des Mega, son expérience millénaire aidant, a dégagé cinq types de missions auxquelles correspondent des matériels spécifiques :

Type 1. Diplomatie, espionnage, recherche (en milieu technologique 4 ou inférieur)

Il s'agit le plus souvent de vérifier si une anomalie signalée par un contact ne serait pas le fait de malotrus contrevenant au code de non-ingérence. Les messagers étant eux-mêmes soumis à ce code, ils doivent faire preuve de la plus grande discrétion. Les vieux Mega appellent cela "l'autochtonabilité".

Type 2. Diplomatie, espionnage, recherche (en milieu technologique 5 ou supérieur)

Dans les univers de haute technologie, sur les planètes qui n'ignorent pas l'existence de l'Assemblée Galactique, où les appareils les plus sophistiqués sont, sinon utilisés, du moins connus, la seule contrainte reste de protéger son équipement, ou de le détruire plutôt que de se le faire voler.

Un tel scénario peut porter sur un traître Mega, un ressortissant de l'Œcumène, une entité étrangère, sur une fuite (ou une quête) d'informations ou d'objets, une activité suspecte, une mission non exécutée...

Type 3. Guerre galactique

Les Mega interviennent dans le cadre d'un conflit ouvert. S'ils agissent ouvertement, ils peuvent disposer de moyens importants, notamment en véhicules (les véhicules ne peuvent pas, en revanche, être transférés). S'ils combattent secrètement dans les rangs d'une faction quelconque, ils doivent utiliser les moyens de celle-ci, limitant leurs possibilités spéciales aux actions réalisées "incognito".

Type 4. Exploration

• En milieu inconnu :

Hautes personnalités et Mega renégats ont en commun une attirance, même involontaire, pour les points de transit oubliés et inutilisés depuis lontemps. On ne part pas à leur recherche sans une bonne dose d'apréhension : va-t-on être aux abords d'une nova, au cœur d'un trou noir, dans le vide infini d'une dimension inconnue, dans le cerveau fou d'un maître du monde ? Les plus imaginatifs croisent les doigts, les vétérans repassent mentalement la check-list du scaphandre.

•En milieu hostile :

Vous étiez discret, vous devez devenir invisible ! Pour récupérer une sommité aux mains des pilleurs d'étoiles, pour dévoiler le mystère du tourbillon-soupir des marais d'Angström-la pentadimensionnelle... Souvent commanditées par des chercheurs du Sanctuaire, ces missions sont parfois des bonnes occasions de tester de nouveaux équipements. Effets spéciaux garantis, fiabilité douteuse...

Type 5. Interventions dans l'espace

Un tétraèdre de transit se "désamorce" dès qu'on l'éloigne de quelques millions de kilomètres à peine de son lieu de création. Les Mega doivent donc partir d'une planète à bord d'un navire spatial. Pour des missions particulièrement risquées et à faible distance de la base planétaire, un vétéran Mega peut parfois créer un tétraèdre de transit pour la circonstance. Vu la fatigue, le temps et le risque encouru, cela doit rester vraiment exceptionnel.

LES EQUIPEMENTS

Au cœur du Sanctuaire, les portes de plastacier s'ouvrent dans un chuintement. D'un pas résolu, vous entrez, dépassant les reliques enchassées dans les murs. D'un œil rapide, imitant en cela des générations de Mega, vous voyez le lance-rayons de Sheexun-le-voyageur, ou la pipe de Shem Sasfiras. Le major-armurier ouvre les sacs, commentant le contenu.

NB : L'équipement commence en général par une séance d'hypnoéducation de la langue la plus commune sur les lieux de la mission.

Type 1.

Le scénario Cauchemar en Bleu à Mortepierre (MEGA 2) donne une idée d'équipement dans un cadre "terrestre contemporain". Pour une mission en milieu "médiéval", on peut se référer au "Ganymédien égaré" dans MEGA1, qui se résume ainsi :

- vêtements d'époque et armures (de plaques, de cuir bouilli), cotte de mailles, boucliers, casques, bottes, capes,
- l'équivalent de 5 000 F en pièces d'or ou pierres précieuses par personne,
- deux armes modernes camouflées, paralysant, laser, pistolet,
- deux paquetages de survie,
- deux trousses de premiers soins,
- quatre protections et quatre armes blanches d'époque au choix,
- deux briquets "d'époque", contenant une charge de paralysant,
- quatre ceintures dont la boucle dissimule cinq pilules d'oxygène et un filtre respiratoire,
- deux bracelets contenant une micro-grenade,
- deux dagues semblables au couteau multi-usage,
- deux dagues dont le pommeau est un puissant projecteur de lumière (300 m),
- un bandeau frontal abritant un monocle startron,
- deux bagues contenant une charge laser,
- deux bagues électriques (voir plus loin).

Possibilité, selon les scénarios, de cacher un médibloc dans les environs.

Type 2.

Par personne :

- une carte d'identité, de crédit et d'autres informations standard (groupe sanguin, etc.),
- des vêtements à la mode du lieu de mission, accessoirement au goût des personnages,
- un armement en fonction de l'époque et des lois locales. Une bonne partie des armes est toujours camouflée en objets courants. Néanmoins, une arme portée ostensiblement peut avoir une influence dans certains cas, et permet, si elle est confisquée, d'utiliser les armes camouflées comme "bottes secrètes".

Voici plus précisément le matériel emmené lors d'une mission d'espionnage dans une grande ville, sur une planète de l'Œcumène :

- une trousse d'espionnage : micro, sondeur, brouilleur, caméra tridisonique miniature, trousse de crochetage, mécanique et électronique (bonus de 20 à 40 pour "crocheter" selon les cas, au gré du MJ),
- une paire de micro-jumelles,
- trois communicateurs camouflés en collier, baladeur, boa de synthévision,
- un champ de force (voir plus loin),
- une trousse de drogues diverses,
- une trousse de maquillage,
- trois micro-grenades,
- deux bagues laser, trois bagues électriques,

- trois multiprojecteurs AST (voir plus loin) camouflés en "pisto-assommeurs", dont le port est autorisé,
- une trousse informatique,
- un médibloc démonté dans une très grosse valise antigrav (article coûteux, donc rare, donc voyant),
- une bande de texlar super-adhésif (résist. 50),
- l'équivalent de 50 000 F en monnaie locale ou galactique.

Type 3.

Pour chaque Mega, l'équipement se résume à un armement substantiel :
- un harnais de combat (J&S n° 46),
- un champ de force,
- un fusil à plasma,
- un communicateur, fréquence groupe et fréquence commandement,
- une boîte de pilules "vindicatif" (équivalant à l'engagement de 5pF, durant 24h; voir MEGA2 p. 26),
- un multiprojecteur AST,
- un objet personnel pour réconforter le personnage lors de ses derniers instants,
- une trousse de soins.

Lorsque la mission s'y prête, un robot-médibloc antigrav ou monté sur une navette peut suivre le groupe.

Type 4.

• En milieu inconnu

Par personne :

une combinaison spatiale rigide, capable de résister 10 minutes sur une planète du type Mercure,
- un analyseur de milieu (voir MEGA2, p. 39),
- un vêtement moyennement ample de couleur neutre,
- un multiprojecteur AST ou une arme à feu dans un holster dissimulé,
- un communicateur,
- un paquetage et couteau de survie.

Pour le groupe :
- un médibloc démonté, réparti entre au moins quatre Mega (il pèse 60 kg),
- deux fusils à plasma,
- un radiordi,
- une caméra antigrav avec récepteur.

•En milieu hostile

Par personne :
- un harnais de combat,
- un distorseur de lumière (voir plus loin),
- un matériel d'orientation : cartes, diagrammes, instruments, adaptés au lieu,
- un matériel de survie, également adapté aux conditions prévues : vêtements, nourriture, abri, couteau de survie,
- une trousse de soins,
- une paire de jumelles Startron,
- un communicateur,
- deux grenades, offensive et défensive.

Pour le groupe :
- une caméra antigrav avec récepteur.

Chaque agent doit, dans ce type de mission, être moralement et physiquement préparé à agir seul, volontairement ou non.

Type 5.

Pour quatre personnages :

Probablement installés bien au chaud dans le vaisseau Sagaie (J&S n° 46), sous la couverture de commerçants à la recherche de marchés nouveaux, vous emportez :
- quatre armes de poing à rayon (commutables Paralysant/Laser), huit vêtements de bonne coupe, dont les boutons renferment chacun, identifiés par un code couleur discret un communicateur, un laser à une charge, un micro avec récepteur, une mini grenade (dégâts 3d6), un brouilleur, une paire de lentilles de contact amplifiant la lumière (image en rouge et gris), deux capsules d'oxygène, une capsule de gaz toxique, un pisteur complet, avec récepteur, l'équivalent de 200 000 F en crédit magnétique,
- un radiordi et un nanordi (MEGA2 p. 40).

QUELQUES GADGETS

Champ de force: généré par un exosquelette abrité dans une combinaison "intégrale", il tire son énergie d'un chargeur via un adaptateur. Autonomie : 30 minutes pour un chargeur de 15 unités. Le champ répartit les chocs sur toute la surface du corps, et agit comme une armure pour la plupart des armes blanches "légères". Chaque coup porté par une arme à rayon lui enlève par contre deux unités de charge. Le champ est perméable aux fluides. Pour tirer, le porteur doit retirer un "gant" de la combinaison, et sa main est alors vulnérable.

Bague électrique: ce bijou n'occasionne que la perte de 1pVi, mais la surprise et la secousse peuvent donner un avantage au porteur de la bague sur un adversaire. 20 décharges.

Distorseur de lumière: pas encore tout à fait au point, cet appareil est semblable au champ de force, mais en déviant la lumière, il rend le porteur quasi transparent. L'effet n'est ressenti qu'en regardant attentivement à moins de 2 mètres.

Senseurs antigrav: cette application de l'anti-gravité permet d'en moduler l'effet. Dix boitiers de la taille d'une boîte d'allumettes, fixés sur l'objet, réduisent chacun son poids de 1/10e. Avec les dix, l'objet ou la personne ne pèse plus rien. Valable pour des masses jusqu'à 4 t.

Multiprojecteur AST: conçu sur Norjane, cet engin n'existe que chez les Mega. D'un encombrement équivalent au pistolaser, à peine plus lourd, il permet le tir de huit types de projectiles :
- fléchette à acide (FA), puissant,
- fléchette à somnifère (FS), rapide,
- fléchette grapin (FG),
- paralysant (PA),
- laser (LA),
- capsule de gaz (CG), fumigène mais on peut changer le gaz. Diam. : 10 m,
- capsule explosive (CE), dégâts 3d6+6,
- pisteur (PI), adhésif.

Paquetage de survie:
- pilules alimentaires pour 72 h,
- trois bistouris,
- pansements,
- un fil-scie,
- pilules pour purifier l'eau,
- 50 m de texlar,
- hameçons,
- $2m^2$ de texlar extra fin,
- une lampe de poche étanche,
- un allume-feu,
- une boussole,
- pivots de cuivre et fil métallique pour fabrication de pièges,
- une tente igloo en texlar isolant.

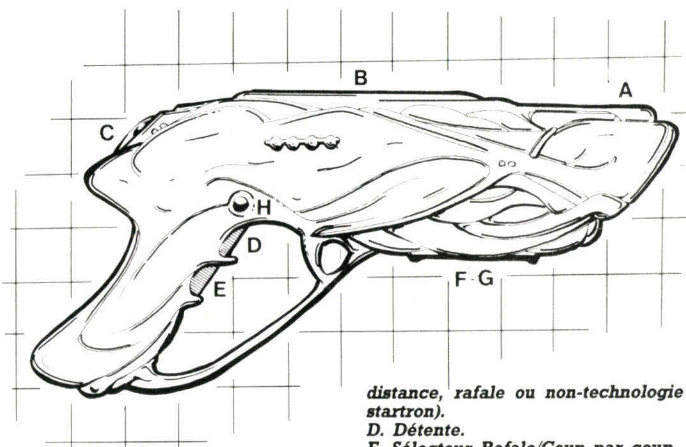
Dans l'eau : flotte jusqu'à 200 kg de charge, étanche jusqu'à 10 m (autonomie réduite en air, même avec des pilules d'oxygène).

Trousse de soin:

Outre les produits traditionnels, pansements, désinfectant, anti-venin, analgésiques, elle contient un "détraumatisateur", composé d'une poudre à déposer sur les blessures non-ouvertes, et d'un petit boîtier à rayonnement. Une seule fois par zone touchée, l'appareil permet de récupérer 1pVi pour 4 perdus.

Conseil: il est plus pratique que chaque joueur ait une liste complète du matériel, et coche au crayon ce qu'il détient, gardant ainsi à l'esprit ce que possèdent les autres, gommant et cochant les objets qui changent de main.

Multiprojecteur AST



A. Viseur télémétrique laser, faisant radar et lunette. En option, stabiliseur et filin pour fléchette grapin.
B. Chargeur des projectiles (5 de chaque).
C. Ecran de visée et d'indication des paramètres (projectile en service, distance, rafale ou non-technologie startron).
D. Détente.
E. Sélecteur Rafale/Coup par coup.
F.G. Capsule d'air comprimé pour la propulsion des fléchettes. Peut servir pour la propulsion en apesanteur.
H. Sélecteur de projectile. Petite bille qui se manipule comme un joystick. Le multipro présenté ici est un modèle pour gaucher. Le modèle pour droitier est disponible de manière égale et démocratique.

Projectiles	Malus Distance			Malus sup. par 100 m	Portée	Nb Unit/Charg.
	10 m	26 m	51 m			
FA, FS	0	10	30	20	700	5
FG	0	10	20	30	80	5
CG CE PA	10	30	50	30	50	5

Table 1 Modification au tir

Projectiles	Dégâts	Nb projectiles par rafale	Malus rafale
FA	(1)	5	20
FS	–	5	20
FG	3	–	–
CG	–	5	20
CE	3d6+6	5	20

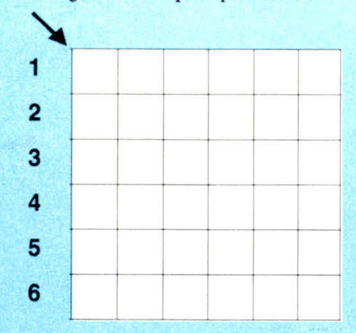
Table 2 Dégâts

DEPARTEMENTS

Ah…où est le bon vieux temps où tout petit écolier français connaissait par cœur départements et préfectures ? Mais ne craignez rien. Ce n'est pas ce que nous allons vous demander aujourd'hui. Nous vous proposons simplement de jouer avec cette géographie administrative.

EN DIAGONALE

Inscrivez horizontalement dans cette grille les noms de six départements de six lettres chacun, de manière à pouvoir lire le nom d'un septième sur la diagonale indiquée par la flèche.



A CHACUN SON NOMBRE

Ce problème nous a été proposé par Didier Berthelot de Decines, dans le Rhône.
La valeur numérique d'un mot est le nombre obtenu en effectuant la somme des valeurs numériques de chacune de ses lettres, la valeur numérique d'une lettre étant son rang dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3…, Z=26). Ainsi, la valeur numérique de LILLE est :
12+9+12+12+5=50.
Quels sont les départements dont la valeur numérique est égale au numéro d'immatriculation ? Il y en a trois : trouvez-en au moins un.

PELE-MELE

LE GRAND ROI NE SE VOIT EN SA REINE

Avec les vingt-sept lettres de cette phrase admirable, vous pourrez former simultanément les noms de six départements. Lesquels ?

LOGIQUE

- lundi : **DIGNE**
- mardi : **PRIVAS**
- mercredi : **CARCASSONNE**
- jeudi : **BOURGES**
- vendredi : **QUIMPER**
- samedi : **AGEN**
- dimanche : **?**

Cette suite de villes étapes reconstitue le périple d'un représentant de commerce. Amateur de jeux logiques, l'ordre de ses déplacements ne doit rien au hasard. Essayez de retrouver selon quelle logique notre représentant a organisé ses voyages et par-là même la ville étape où il s'est rendu le dimanche.

LE POINT COMMUN

ALLIER	**LANGEAIS**
CANTAL	**MOULINS**
CREUSE	**PRIVAS**
JURA	**RODEZ**
MARNE	**SENS**
ORNE	**VANNES**
SOMME	**VIENNE**
VIENNE	**VITRE**

Tous les noms de départements de la liste de gauche sont liés entre eux par un point commun, à l'exception de l'un d'eux : lequel ?

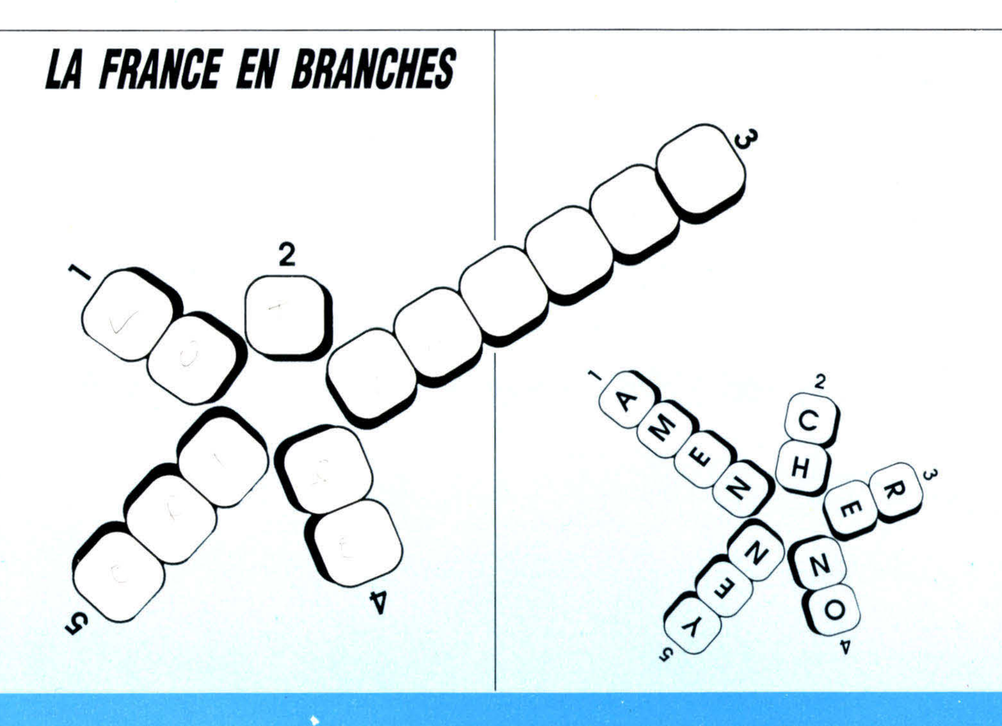
De même, tous les noms de chefs-lieux de canton, d'arrondissement ou de département de la liste de droite sont liés entre eux par un point commun, le même d'ailleurs que celui de la liste de gauche, à l'exception de l'un d'entre eux. Lequel ?

CHAINE

Essayez de former la liste la plus longue possible (en nombre) de noms de départements français en respectant la règle suivante :

la première lettre de chaque département devra être obligatoirement la même que celle qui termine le département précédent dans la liste, toute liberté vous étant accordée pour le département initial (exemple : JURA, AIN, NIEVRE, EURE …).

LA FRANCE EN BRANCHES



Inscrivez une lettre dans chacune des cases de manière à ce qu'avec l'ensemble des lettres de deux branches voisines quelconques, on puisse toujours écrire le nom d'un département français, indépendamment des deux branches choisies. Bien entendu, toutes les lettres des deux branches devront être utilisées.
La figure ci-contre nous montre un exemple de ce type de problème déjà paru dans *J&S* n°25.

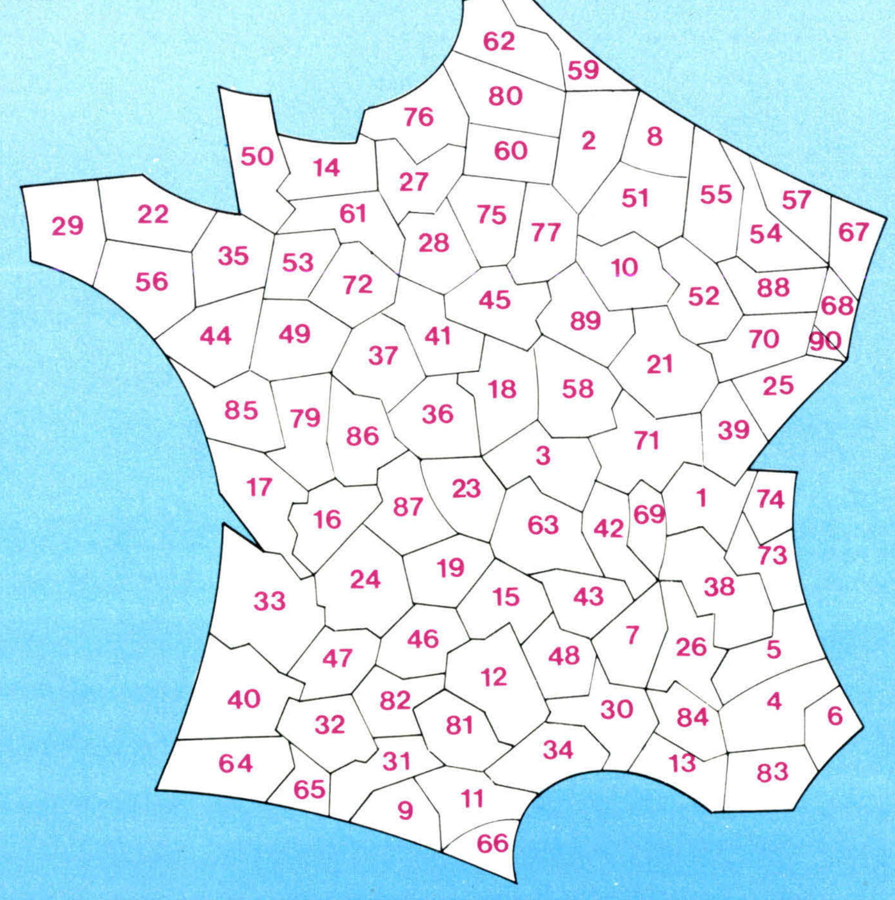
La figure ci-contre nous montre un exemple de ce type de problème déjà paru dans *J&S* n°25.

1 et 2 → MANCHE
2 et 3 → CHER
3 et 4 → ORNE
4 et 5 → YONNE
5 et 1 → MAYENNE

PARCOURS

Partant du département de votre choix, vous vous déplacerez en allant d'un département à l'autre en respectant les deux règles suivantes :
- on ne peut passer d'un département à un département suivant que si ces deux départements ont une frontière commune;
- on ne peut passer d'un département à un autre que si le numéro d'immatriculation de ce dernier est plus élevé que celui du département précédent.

Ainsi, vous pouvez, en partant du n° 22, effectuer le parcours : 22, 35, 44, 49, 53, 61, 72. Arrivé au n° 72, vous devrez vous arrêter : aucun département de numéro supérieur à 72 n'entoure ce département.
Quel est le plus long parcours (en départements) que l'on puisse effectuer en observant ces règles ?



PETITES ENIGMES

Trouverez-vous les trois départements répondant à ces définitions ?
a. Tous les cruciverbistes connaissent ce département qui porte le nom d'un cours d'eau qui ne le traverse même pas.
b. Plus arithmétique : les deux dernières lettres du nom de son chef-lieu, écrites en capitales, forment en chiffres romains son numéro d'immatriculation.
c. Une des communes de ce département porte le même nom que lui.
Si on inverse l'ordre des chiffres de son numéro d'immatriculation, on obtient celui d'un département voisin.
Le nom de son chef-lieu est un palindrome.

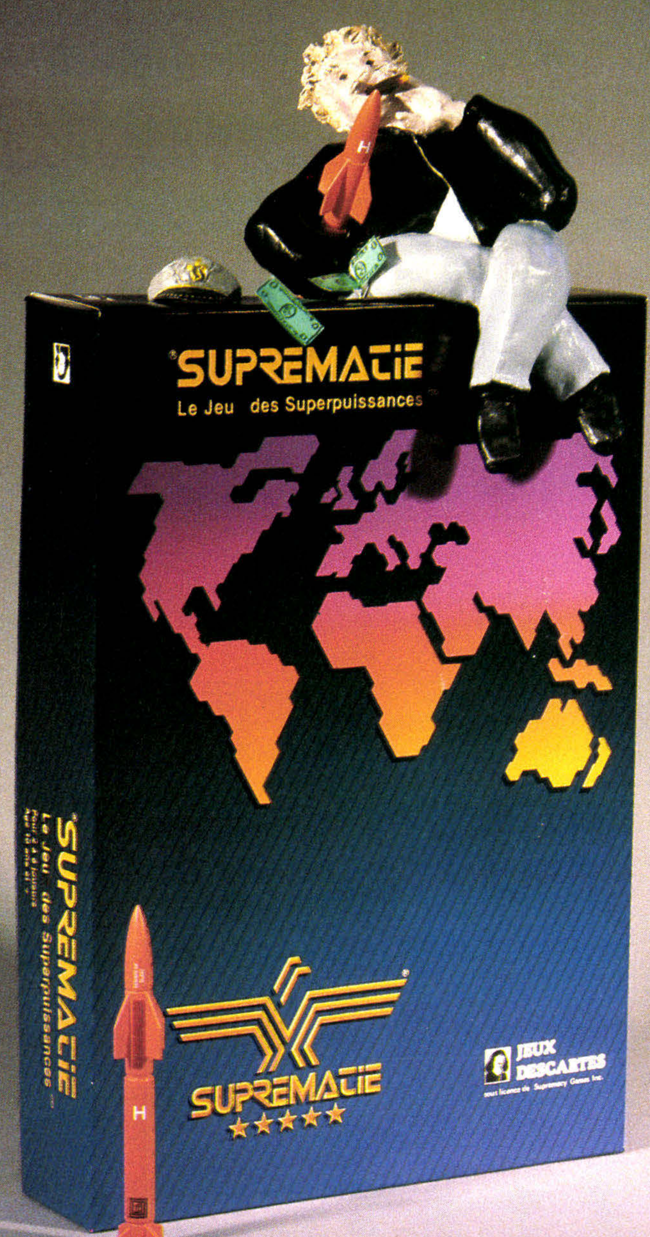
CRYPTARITHME

Et, pour finir, le traditionnel cryptarithme. Chaque lettre remplace toujours un même chiffre. Réciproquement, chaque chiffre est toujours remplacé par une même lettre. Aucun nombre ne commence par zéro.
Quelles sont les deux valeurs possibles pour SOMME ?

AIN	**(01)**
+ AISNE	**(02)**
+ DROME	**(26)**
+ MARNE	**(51)**
SOMME	**(80)**

Solutions dans le prochain numéro

PUISSANT, ce jeu !



SUPREMATIE

Une Super Production Jeux Descartes

En vente dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon à découper

Je désire recevoir SUPREMATIE

Je joins mon règlement de 284 F (259 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES
5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM ______________ Prénom ______________

Adresse ______________

Code postal ______________ Ville ______________

DOMINIQUE TELLIER

CARCRASH

Quoi ? Vous n'avez jamais tapé 36-15 JEST ? Vous n'avez jamais joué à Carcrash ? C'est donc que vous n'avez pas de Minitel ! Eh bien, on vous le livre sur un plateau : on n'arrête pas le progrès !

Nombre de joueurs: 2 à 8
Matériel:
- le plateau en encart représentant différents types de terrain
- les pions :
- 16 véhicules (4 rouges, 4 bleus, 2 verts, 2 jaunes, un rose, un blanc, un gris, un marron)
- 33 événements dont :
  - 20 pions dollars
  - 3 pluies acides
  - 2 nuages toxiques
  - 2 braderies
  - 3 convoyeurs
  - 2 véhicules automatiques
  - un camion-citerne
- un véhicule compte-tours
- 15 mines (10 standards, 5 plus)
- 10 écrans de fumée
- un ou deux dés,
- du papier et un crayon pour chaque joueur.

But du jeu: éliminer tous les véhicules adverses et être le seul joueur dont un véhicule au moins reste sur le terrain.

Préliminaire: ces règles ont été conçues pour permettre de jouer le plus rapidement possible.
Cependant, dans *Carcrash*, le maniement des véhicules constitue l'essentiel des procédures de jeu, et il est difficile de pousser le "réalisme" de ces déplacements sans entrer dans des règles annexes. Mais qu'à cela ne tienne ! Si vous désirez foncer dans le tas tout de suite, contentez-vous des règles de base... Une fois votre véhicule bien en main, il vous sera toujours possible de consulter les règles avancées (sur aplat rose) afin d'affiner votre conduite et de pénétrer plus avant dans "le monde impitoyable de *Carcrash*"...

Préparation:
Chaque joueur dirige un, 2 ou 4 véhicules selon le nombre de participants :
- partie à 2: 4 véhicules (numérotés de 1 à 4) par joueur
- partie à 3 ou 4: 2 véhicules (numérotés de 1 à 2) par joueur
- partie à 5, 6, 7 ou 8: un véhicule de couleur différente par joueur.

Vous devez dresser une fiche de bord pour chacun des véhicules que vous allez diriger. Une prime de 1 200 dollars par véhicule vous est allouée au départ. Avec elle, vous pouvez acheter une partie des produits présentés dans le tableau ci-dessous et "construire" ainsi votre véhicule. Ce tableau présente la totalité des produits qui sont disponibles dans n'importe quel "store" du plateau de jeu.

Nom du produit	Prix en dollar(s)	Signe particulier
carburant	1 $ le litre	
roquette standard	50	les tirs de roquette s'effectuent toujours depuis l'avant de votre véhicule.
roquette plus	100	
mine standard	50	les mines sont représentées sous forme de pions posés sur votre fiche de bord. Leur nombre étant limité, un tirage au sort départage éventuellement les acquéreurs concurrents.
mine plus	100	
éperon	500	ne peut être fixé qu'à l'avant du véhicule.
moteur 2	500	
moteur 3	1 000	n'est disponible que si votre véhicule est déjà doté d'un moteur 2.
moteur 4	2 000	n'est disponible que si votre véhicule est déjà doté d'un moteur 3.
blindage	10 $ le point	limité à 200 points par véhicule.
maxi-réservoir	400	il remplace votre ancien réservoir ; contenance : 100 litres maximum.
radar	400	
anti-acide	400	
chenille	400	
tubekey	500	
écran de fumée	200	ils sont représentés sous forme de pions posés sur votre fiche de bord.
bon de loterie	100	

Vous pourrez donc compléter votre équipement par la suite en vous rendant dans l'un d'eux (mais avec des dollars bien sûr !). La fonction de chaque produit sera expliquée en cours de règle. Notez seulement, avant de commencer vos achats, que votre véhicule est doté, d'office, au départ, de 30 points de blindage, d'un moteur de régime 1 et d'un réservoir pouvant contenir 60 litres de carburant.
Les produits achetés devront être inscrits dans la partie inférieure de votre fiche de bord.
La partie supérieure, elle, fait office de tableau de bord. On y procède au décompte des litres de carburant, des points de blindage et, éventuellement, au rappel du régime du moteur.
N'oubliez pas, avant de commencer, que votre but est aussi de rester en vie. Tenez un compte fidèle de vos ressources, car si les points de blindage de votre véhicule "tombaient" à 0, il serait aussitôt éliminé.

Mise en place:
- les pions mines et les pions "écrans de fumée" qui n'ont pas été achetés sont placés, faces visibles, en dehors du plateau de jeu;
- les pions "événements" sont tournés, faces cachées, et mélangés en dehors du plateau de jeu;
- les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre ouvre la partie;
- à tour de rôle, chaque joueur pose l'un de ses véhicules sur une case touchant l'un des huit stores du plateau (un seul véhicule par store);
- le véhicule compte-tours est placé sur "la silhouette" la plus à gauche de la file.

Déroulement d'un tour de jeu:
- le véhicule compte-tours est "avancé d'une silhouette" vers la droite. Si cette silhouette représente un véhicule, les déplacements ont lieu aussitôt. S'il s'agit d'un dollar, on procède, en revanche, au tirage d'un événement (voir Les événements). Lorsque le véhicule a parcouru toute la file, il est ramené à sa position initiale et ainsi de suite.
- à tour de rôle, les joueurs avancent un seul de leurs véhicules et peuvent effectuer des tirs ou des achats, s'il y a lieu... Lors d'une partie à 2, 3 ou à 4, chaque joueur possède plus d'un véhicule. Au premier tour, cha-

cun déplace donc son véhicule n° 1 puis, au deuxième tour, son véhicule n° 2, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les véhicules aient été déplacés. C'est alors à nouveau au tour des véhicules n° 1 d'être avancés... etc. Si un véhicule portant un numéro disparaît, son propriétaire ne jouera donc pas durant le tour réservé au déplacement des véhicules qui portent ce numéro.
Si tous les véhicules portant le même numéro disparaissent, on saute le tour réservé à leur déplacement (exemple : tous les véhicules n°3 disparaissent... A la suite des véhicules n° 2, les joueurs déplaceront les véhicules n°4).

Déplacements:

• un véhicule posé sur le plateau occupe deux cases entières et doit toujours être orienté dans l'une des six directions possibles (c'est-à-dire l'un des six côtés d'un hexagone);

• les déplacements s'effectuent indifféremment vers l'avant ou vers l'arrière (pas de côté, bien entendu). Mais vous ne pouvez passer d'avant en arrière ou d'arrière en avant dans le même tour de jeu que si vous n'avez pas parcouru plus de trois cases avant d'effectuer ce changement;

• pour connaître la valeur de chaque type de terrain présent sur le plateau, reportez-vous au paragraphe Effets du terrain, ou considérez qu'en règle générale seules les montagnes et les bords du plateau de jeu sont absolument infranchissables;

• un véhicule pourvu d'un moteur 1 (moteur de départ) peut se déplacer d'une, deux ou trois cases par tour au maximum. Avec un moteur 2, un véhicule peut se déplacer de six cases au maximum; cette puissance est portée à neuf cases avec un moteur 3, et à douze cases avec un moteur 4. On dit, en conséquence, qu'un véhicule qui se déplace d'une, deux ou trois cases est en régime 1, qu'un véhicule qui se déplace de quatre, cinq ou six cases est en régime 2, etc. même s'il dispose d'un moteur d'une puissance supérieure;

• d'un tour au suivant, un véhicule ne peut accroître sa vitesse (c'est-à-dire le nombre de cases parcourues) qu'en passant d'un régime au régime supérieur. Exemple : vous étiez à l'arrêt au tour précédent, vous ne pouvez donc vous déplacer que d'une, deux, ou trois cases au maximum durant ce tour (même si vous êtes équipé d'un moteur 4).

• d'un tour au suivant, un véhicule est entraîné par sa propre vitesse : c'est l'inertie. Dans *Carcrash*, l'inertie se traduit par un déplacement obligatoire (ainsi vous ne pouvez pas passer d'une vitesse très élevée à un arrêt trop brusque). L'inertie sera donc aussi le nombre minimum de case(s) qu'il vous faudra parcourir avant de pouvoir vous arrêter, si tel est votre souhait... "Le tableau" suivant indique le nombre de case(s) d'inertie auquel votre véhicule est assujeti en fonction de la vitesse qu'il a acquise au tour qui précède.

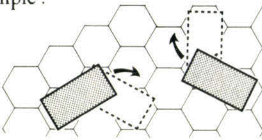
Régime du moteur au tour précédent	inertie (en case)
régime 1 (1, 2, 3 cases)	0
régime 2 (4, 5, 6 cases)	1
régime 3 (7, 8, 9 cases)	2
régime 4 (10, 11, 12 cases)	3

L'inertie est un déplacement qui doit toujours s'effectuer en ligne droite. Si un obstacle empêchait ce déplacement, votre véhicule pourrait en subir de graves dommages (voir Les percussions).
A l'issue de votre déplacement, marquez le nombre de cases parcourues sur votre fiche de bord. Vous connaîtrez ainsi l'inertie de votre véhicule pour son prochain déplacement.
Si votre déplacement s'achève en marche arrière, inscrivez un R suivi du nombre de cases parcourues dans cette direction. Au tour suivant, votre inertie s'accomplira aussi en marche arrière.

• déplacer un véhicule d'une case dépense un litre de carburant (2 cases = 2 litres, etc.). Dans la partie supérieure de votre fiche de bord, inscrivez au départ le nombre de litres de carburant contenus dans le réservoir de votre véhicule, puis déduisez, à l'issue de chaque déplacement, le nombre de litres qui ont été consommés. Si le total "tombe" à zéro, c'est la panne sèche : vous pouvez toujours vous déplacer grâce aux panneaux solaires fixés sur le toit du véhicule, mais vos déplacements sont réduits à une case par tour.
Pour vous ravitailler en carburant, il existe trois solutions :
- faire le plein dans un store (un dollar le litre).
- parvenir sur une case en contact avec le camion-citerne (voir Les événements).
- être situé sur une case adjacente à un autre véhicule qui accepte de vous ravitailler. Dans ce cas, et à condition seulement que les deux véhicules soient en régime 1, le véhicule donateur "siphonne" le carburant de son propre réservoir afin d'alimenter celui du véhicule receveur. Bien entendu, le prix de cet échange est laissé à l'appréciation du (généreux ?) donateur.
Dans tous les cas, un véhicule qui se ravitaille en carburant termine obligatoirement son déplacement.

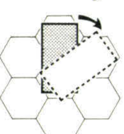
Les changements de direction:

• les virages :
un véhicule peut effectuer un virage au maximum par case. Pour effectuer un virage, avancez normalement votre véhicule d'une case en le faisant pivoter de 60° (soit l'équivalent d'un côté d'hexagone). Exemple :



Effectuer un virage n'augmente pas la dépense de carburant.

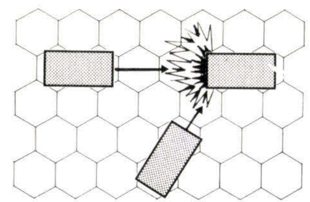
• les rotations :
Seul un véhicule en régime 1 peut effectuer une rotation, c'est-à-dire changer de direction sans que l'arrière du véhicule ne bouge de case. Exemple :



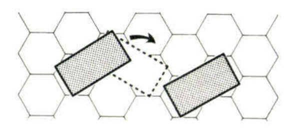
Une rotation s'effectue suivant un angle de 60° et dépense autant qu'un déplacement d'une case, c'est-à-dire un point de mouvement et un litre de carburant (pour une rotation de 180°, un demi-tour, il vous faut donc compter trois litres de carburant).

Les percussions:

Pour percuter un véhicule adverse, déplacez-vous le plus rapidement possible dans sa direction. Lorsque votre progression vers l'avant (ou, dans le cas d'une marche arrière, vers l'arrière) sera interrompue par la présence de cet adversaire, la percussion aura lieu. Exemples :



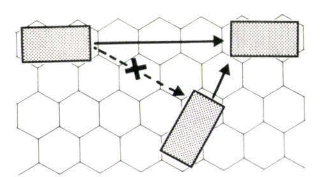
Percuter un véhicule adverse lui fait perdre autant de points de blindage que vous avez parcouru de case(s) en ligne droite avant de l'atteindre. Exemple : vous parcourez deux cases en ligne droite avant de percuter un véhicule. Ce véhicule perd donc deux points de blindage.
Attention: d'un tour au suivant, vous ne pouvez pas cumuler le nombre de cases que vous avez parcourues en ligne droite dans le but de percuter un autre véhicule. Seuls les déplacements que vous avez effectués durant le tour où la percussion a eu lieu sont pris en compte (soit d'une à douze cases au maximum avec un moteur 4, et des dégâts allant d'un à douze points de blindage en moins).
Tout comme les pitres de carburant, les points de blindage doivent être soustraits du total inscrit sur la fiche de bord du véhicule, au fur et à mesure que celui-ci subit des dégâts. Un véhicule bloqué par un adversaire immédiatement après un virage ne provoque pas de percussion. Exemple :



Les dégâts infligés à un adversaire lors d'une percussion sont multipliés par trois si votre véhicule est muni d'un éperon (mais seul l'avant d'un véhicule peut porter un éperon).
Si, par mégarde, votre véhicule percute la bordure du plateau de Dyxx, une montagne ou le bord du plateau de jeu, c'est vous qui devez perdre autant de point(s) de blindage que de case(s) parcourues avant ce choc. Si un véhicule est venu se placer juste devant vous et vous empêche ainsi d'effectuer les déplacements relatifs à votre inertie, il perd autant de points de blindage que de case(s) d'inertie que vous n'avez pas parcourues.

Les tirs:

• seul un véhicule muni de roquettes (standards ou plus) peut faire feu sur un véhicule adverse. Pour cela, il faut qu'une ligne droite imaginaire tracée entre l'avant du véhicule tireur et l'une des deux cases occupées par sa cible ne rencontre pas d'obstacle (c'est-à-dire ni montagne ni aucun autre véhicule).
Attention: tous les tirs doivent être effectués dans l'axe du véhicule qui fait feu. Exemples :



• un véhicule peut tirer trois roquettes au maximum par tour de jeu, pendant et à l'issue de son déplacement. Pour connaître l'importance des dégâts infligés à un adversaire à la suite d'un tir, comptez le nombre de case(s) qui sépare(nt) le tireur de sa cible. Le "tableau" suivant indique les dommages provoqués par une roquette standard :

distance	dégâts (en points de blindage)
+ de 10 cases	1
entre 3 et 10 cases	1
1 ou 2 cases	1 lancer de dé + 2

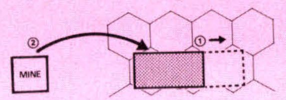
Ces dégâts sont multipliés par deux avec une roquette plus.

Les mines:

• un véhicule pourvu de mines peut en déposer sur le plateau au cours de son déplacement.

Pages 65-72 manquantes
(encart "Carcrash")

• le largage d'une mine s'effectue toujours par l'arrière du véhicule, en posant un pion mine sur la case qui vient d'être quittée (pas plus d'une mine par case). Exemple :



Une mine reste posée sur le plateau aussi longtemps qu'elle n'a pas explosé ou qu'un véhicule ne s'en est pas emparé (voir le "déminage").

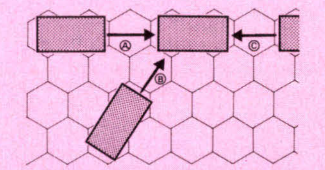
• un véhicule qui parvient sur une case minée subit des dommages d'autant plus importants que sa vitesse est élevée :

régime du véhicule	dégâts (en points de blindage)
1	0. Déminage possible
2	0
3 et 4	1 lancer de dé

Les dégâts sont multipliés par deux avec une mine plus.

• un véhicule qui parvient sur une case minée peut s'emparer de la mine qui s'y trouve s'il n'a pas parcouru plus de trois cases auparavant (voir ci-dessus) : c'est le déminage. Le propriétaire du véhicule pose la mine sur sa fiche de bord et peut à nouveau la larguer quand bon lui semblera.

L'alignement
les dégâts infligés à un véhicule adverse lors d'un tir ou d'une percussion sont multipliés par 2 si votre véhicule est situé exactement dans l'axe, à l'arrière de sa cible. Exemple :



A tir en alignement
B tir ordinaire
C tir ordinaire

L'écran de fumée: à l'issue de son déplacement, un véhicule sur le qui-vive peut faire usage d'un écran de fumée (s'il en possède un, bien sûr !). Dans ce cas un pion écran de fumée est posé sur le véhicule. Durant un tour de jeu celui-ci divisera alors par deux tous les dégâts qu'il pourrait subir.

Une fois le tour passé, le pion est remis en dehors du plateau de jeu et peut être à nouveau acheté dans un store.

Les effets du terrain:

• seules les montagnes, la bordure du plateau de Dyxx et les bords du plateau de jeu sont infranchissables;

• le plateau de Dyxx est un escarpement auquel on ne peut accéder que par les côtés. Les casse-cou noteront cependant qu'il est possible de "descendre" (ou plutôt de se jeter) du plateau de Dyxx en franchissant sa bordure comme si elle n'existait pas. Les dégâts encourus pour cette opération s'élèvent à 2 lancers de dé;

• avancer d'une case sur la "terre brûlée" ou le lit désséché de l'oued Oussab dépense deux points de mouvement au lieu d'un seul. Les véhicules munis d'une chenille ne sont pas assujetis aux effets de la "terre brûlée" et de L'Oussab;

• avancer d'une case dans le désert retire un point de blindage;

• un véhicule qui parvient sur une case du cimetière du Hans peut y acheter des points de blindage au prix (exceptionnel !) de 5 dollars l'unité, au lieu de 10 dollars dans un store;

• un véhicule qui effectue la totalité de son déplacement en régime 3 ou 4 sur la route a droit à une case de déplacement supplémentaire;

• sur la plaine sèche, les conditions-radar sont excellentes. C'est pourquoi un véhicule, pourvu d'un radar et situé sur la plaine sèche, pourra, en dehors de son tour de jeu, procéder au tir d'une roquette (mais pas plus) sur un véhicule adverse à sa portée. Cet avantage a valeur de priorité et pourra intervenir même au cours d'un déplacement adverse (avec les risques que cela implique pour l'adversaire) ;

• lorsqu'un véhicule pourvu d'un tubekey parvient à l'entrée d'un tunnel, il peut aussitôt se placer sur la sortie correspondante (symbole "tunnel" de même couleur), puis poursuivre son déplacement. L'arrière du véhicule est alors placé sur la sortie du tunnel d'arrivée. S'il s'agit du tunnel marqué TA (Translateur Aléatoire), le joueur lance un dé, puis il place son véhicule à la sortie du tunnel qui porte le numéro tiré par le dé sauf si un autre véhicule l'occupe déjà (très pratique en cas de fuite);

• un véhicule situé sur une case "ruines" ne peut pas être atteint par une roquette tirée à plus de deux cases.

• un véhicule qui termine son déplacement sur une case touchant un store peut y faire des achats. Les produits disponibles et le tarif auquel ils sont vendus sont ceux indiqués dans le premier tableau.

Comment gagner de l'argent?
il existe trois solutions pour gagner de l'argent.

1. L'épargne no-crash : moyennant un investissement de départ de 200 dollars, les conducteurs (prudents) toucheront la (modique) somme de 20 dollars au début de chaque nouveau tour de jeu.

2. Le "scrouittch": un véhicule qui "tombe" à 0 point de blindage est transformé en épave, mais reste sur le plateau de jeu. En parvenant sur l'une des deux cases occupées par une épave, un véhicule effectue un scrouittch, c'est-à-dire qu'il y récupère tout ce qui reste disponible à savoir : roquette, mine, moteur, chenille, tubekey, écran de fumée, radar, bon de loterie et dollars. Une fois cette cruelle opération terminée, l'épave est retirée du plateau.

3. Les bons de loterie et le scrouittch d'un convoyeur (voir Les événements).

Les événements:

• lorsque, au début d'un nouveau tour de jeu, le véhicule compte-tours parvient sur une silhouette représentant un dollar, tous les joueurs qui possèdent des bons de loterie (100 dollars la pièce) annoncent s'ils désirent ou non les mettre en jeu, et si oui, combien. Le nombre de bons de loterie que chaque joueur met en jeu doit être inscrit visiblement sur sa fiche de bord...

Un pion événement est alors tiré au hasard et posé, face visible, en dehors du plateau de jeu. S'il s'agit d'un billet (montant de 10, 100, 500, 1 000 ou 2 000 dollars), chaque bon de loterie mis en jeu rapporte aussitôt à son propriétaire la somme indiquée sur ce billet.

S'il ne s'agit pas d'un billet, tous les bons de loterie mis en jeu sont perdus et ne rapportent rien.

D'autres événements sont possibles :

• pluie acide : tous les véhicules dépourvus du revêtement anti-acide perdent des points de blindage. Ceux qui sont situés dans la plaine sèche perdent le nombre de points inscrit dans le coin gauche du pion; ceux qui ne s'y trouvent pas le chiffre inscrit dans le coin droit;

• nuage toxique : tous les déplacements sont réduits au régime 1 (1, 2, ou 3 cases) durant un tour de jeu;

• braderie : tous les produits disponibles dans un store sont vendus moitié prix, dans tous les stores du plateau de jeu, durant un tour seulement;

• véhicule automatique : le véhicule est posé sur le village de Dyxx. Au début de chaque nouveau tour de jeu, il sera avancé dans la direction du véhicule le plus proche de lui (à l'exception de l'autre véhicule automatique et des convoyeurs), d'un nombre de case(s) égal au résultat d'un lancer de dé... Un véhicule automatique n'est sensible ni aux tirs ni aux percussions qu'il subit ni aux effets de terrain. Seules les montagnes demeurent, pour lui, infranchissables... Il progresse ainsi sur le plateau jusqu'à ce qu'enfin il parvienne à percuter un autre véhicule (à l'exception toujours de l'autre véhicule automatique et des convoyeurs). Il se volatilise alors au cours d'une explosion qui coûte 25 points de blindage à sa cible.

• convoyeur : le convoyeur est posé à l'extrémité de la route qui ouvre son itinéraire (déterminé par la somme transportée; voir ci-dessous) et une fiche de bord comportant ses points de blindage lui est préparée. Au début de chaque nouveau tour de jeu, le convoyeur est avancé, sur la route, d'un nombre de case(s) égal au résultat d'un dé (sans les effets de terrain)... Si un véhicule entrave sa progression, le convoyeur l'écrase sans vergogne et le réduit à l'état d'épave.

Toutefois, il subit les effets des roquettes, des mines et des percussions comme un véhicule ordinaire et l'on soustrait ses points de blindage sur sa fiche de bord à chaque fois qu'il subit des dommages... Si ses points de blindage "tombent" à 0, il demeure sur le plateau jusqu'à ce qu'un véhicule vienne le "scrouittcher". Si, à l'inverse, il parvient à atteindre l'extrémité de la route qui fixe le terme de son itinéraire, il est simplement retiré du plateau.

Somme transportée (en dollars)	Itinéraire	Points de blindage
1 500	A → B	30
3 000	A → C	50
4 500	C → A	70

• camion-citerne : le camion est posé sur le tunnel n°3. Au début de chaque nouveau tour de jeu, il est avancé d'une case en direction du tunnel n° 6... Le camion-citerne n'est sensible ni aux tirs ni aux mines ni aux percussions ni aux effets de terrain. Lui-même n'est pas armé, mais écrase les véhicules qui pourraient entraver sa progression et les transforme en épaves... Un véhicule qui, à l'issue de son déplacement, parvient sur une case adjacente au camion-citerne peut se ravitailler gratuitement en carburant... Une fois qu'il parvient au tunnel n° 6, le camion est retiré du plateau de jeu.

Variante: Une variante rapide du jeu consiste à fixer le terme d'une partie à un nombre donné de tours de jeu (une ou deux files complète du compte-tours, par exemple).

Dans ce cas, les véhicules ne perdent jamais de points de blindage et les joueurs ne doivent pas tenir le décompte de ce facteur sur leurs fiches de bord. Par contre, chaque point de dégât infligé à un adversaire se traduit par un "point de victoire" pour votre véhicule...

Le gagnant est alors celui qui totalise le plus de points de victoire au terme de la partie.

BLOOD BOWL

c'est pas du sport, c'est MON jeu !

c'est pas du jeu, c'est mon sport !

BLOOD BOWL

LE CASQUE SANGLANT

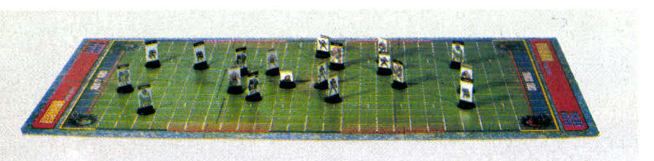
Dans un stade déchainé : des Orcs, des Zombis, des Ogres, des Elfes, des dents cassées, du sang.... et un ballon.

ENFIN EN FRANCAIS

JEUX DESCARTES

SOUS LICENCE GAMES WORKSHOP

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en utilisant le coupon ci-dessous :



Je désire recevoir BLOOD BOWL.

Je joins mon règlement de 164 F (139 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

NOM : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____

____

Code postal : ____________________ Ville : ____________________

Création J.M. Toussaint

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES ET LOGIQUES 1988

Vous avez certainement déjà résolu les trois problèmes que nous vous avons proposés dans le dernier numéro. Voici à présent les trois derniers.
Allez, en route pour les demi-finales !

Voici donc les épreuves 4, 5 et 6, ainsi que le rappel des trois premières des éliminatoires, qui vous permettront de vous qualifier pour le deuxième championnat de France des jeux mathématiques. Ainsi qu'une question subsidiaire qui départagera ceux qui auront correctement répondu à toutes ces épreuves. Les meilleurs recevront les prix ci-contre.

Vous avez maintenant jusqu'au 11 février pour retourner le bulletin-réponse que vous trouverez ci-après. Si vous « calez » sur un problème, ce n'est pas forcément très grave puisque cinq réponses suffisaient l'an dernier pour se qualifier pour les demi-finales ! Et si vous n'êtes vraiment pas sûr de vous, il vous reste à vous reporter à notre confrère *Science & Vie* qui propose d'autres problèmes éliminatoires.

Une troisième chance de vous qualifier pour les demi-finales vous est offerte sur Minitel, code 36-15 APMEP.

Mais n'oubliez pas ! Le championnat, c'est aussi les catégories scolaires, patronnées cette année par Hatier (collèges) et par IBM (lycées). Alors si vous êtes collégien, lycéen, enseignant, ou simplement parent d'élève, suscitez la participation des classes avec lesquelles vous êtes en contact. Il suffit pour cela de demander un dossier de participation à la boîte postale du championnat (Championnat de France des jeux mathématiques, CEDEX 2385, 99238 Paris Concours) ou sur le service télématique. Les dossiers sont également disponibles dans le n° 2 de *Tangente*, le nouveau magazine de mathématiques, disponible dans quelques librairies ou par abonnements. Vous pouvez écrire directement à *Tangente* :

76, bd de Magenta, 75010 PARIS.

Ou encore à la FFJM :

7, square Villaret de Joyeuse, 75017 PARIS. Ce qui vous permettra en outre d'adhérer à l'association organisatrice du championnat (cotisation 50 F).

Une dernière précision. Les épreuves que vous trouverez ici vous permettent de vous qualifier pour les catégories « Grand Public » et « Professionnels », mais également pour les catégories scolaires, à condition, bien évidemment, que vous répondiez à leur définition. Mais, dans ce dernier cas, vous rejoindrez alors, pour les demi-finales, les scolaires qualifiés collectivement.

Avant de vous laisser à votre réflexion, voici quelques conseils pour préserver vos chances : Écrivez lisiblement, formez bien vos chiffres, n'oubliez pas de remplir la case vous demandant le nombre de solutions de chaque problème, et de donner deux solutions lorsqu'il y en a plusieurs. Consultez attentivement le règlement dans l'encadré. Répondez vite, pour ne pas être tributaire des PTT !

Toute la correspondance concernant le championnat doit être adressée à :

Championnat de France des jeux mathématiques
Cedex 2385
99238 Paris Concours

LISTE DES PRIX

du 1er au 5e : une collection complète des livres de *J&S*

du 6e au 15e : un abonnement d'un an à *J&S*

du 16e au 50e : le livre *50 jeux avec papier crayon* de François Pingaud (éditions du Rocher, Jeux & Stratégie)

prix spécial *J&S* : un billet d'avion Air France d'une valeur de 5 000 F

1. L'AILIER DE GÉNIE

(coefficient 4)

Argenti est le meilleur ailier du monde. Son tir à ras de terre ne pardonne pas, pourvu que l'angle sous lequel il regarde le but en tirant ne soit pas trop fermé.

Le voilà justement qui fonce parallèlement à la ligne de touche, sur une trajectoire dont l'intersection S avec la ligne de but est située à 16,50 m du poteau droit du gardien (voir figure p. 37 dans *J&S* n° 48). La largeur du but est 7,32 m.

Quelle est, au centimètre près, la distance X de

S au point de tir idéal T, sous lequel l'angle est le plus ouvert ?

2. MOTO-MACHO

(coefficient 3)

Un séducteur impénitent achète une moto pour chacune de ses fiancées. Le prix d'un véhicule est un nombre entier de francs comportant cinq chiffres. Après multiplication par le nombre de fiancées, le vendeur annonce le prix total (moto-bobo !), dont les chiffres sont exactement, dans l'ordre inverse, ceux du prix d'une moto.
Quel est le prix d'une moto ?

3. LES BOULONS

(coefficient 5)

Le prix P d'un boulon, exprimé en francs, est un nombre décimal pouvant avoir plusieurs chiffres après la virgule. Un industriel décide d'en acheter un certain nombre, N, inférieur toutefois à 1 988. Il se rend compte que le prix total à payer est justement égal à la somme P + N.
Quelle est la plus grande valeur possible de N ?

4. UN SAC DE MONNAIE

(coefficient 6)

De combien de manières différentes peut-on payer 1 988 F avec des pièces de 2 F, de 3 F, et de 5 F ?
Une manière de payer est un triplet d,t,c, où d est le nombre de pièces de 2 F, t le nombre de pièces de 3 F, et c le nombre de pièces de 5 F. On supposera naturellement l'existence de pièces de 3 F.

5. LA MULTIPLICATION

(coefficient 5)

Complétez cette multiplication pour que tous les chiffres de 0 à 9 y figurent :
●●● × ●● = ●●●●1

6. LES DEUX AMIS

(coefficient 3)

Deux amis sont nés au XXe siècle, à une semaine d'intervalle, la même année. Si on écrit successivement, de gauche à droite, le (ou les) chiffre(s) du jour, le (ou les) chiffre(s) du mois, et les deux derniers chiffres de l'année, on obtient deux nombres dont l'un vaut 6 fois l'autre. On ne met pas de 0 devant les 9 premiers mois.
Quelle est la date de naissance du plus âgé des deux amis ?

RÈGLEMENT DU 2e CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES ET LOGIQUES

Article 1 - La Fédération Française de Jeux Mathématiques organise les 2e Championnats de France de jeux mathématiques et logiques.
Cette épreuve est ouverte à tous participants, Français ou étrangers.
Article 2 - Les concurrents sont répartis en cinq catégories :
— 65 : élèves de 6e et 5e de collège ;
— 43 : élèves de 4e et 3e de collège ;
— LY : élèves de lycée ;
— PR : professionnels ;
— TP : grand public.
La catégorie « professionnels » regroupe les professeurs de mathématiques ainsi que tous ceux qui utilisent régulièrement les mathématiques dans leur activité professionnelle.
Les trois premiers de la catégorie « grand public » des championnats précédents concourent dans la catégorie « professionnels ».
Article 3 - Les épreuves se déroulent en trois phases : éliminatoires, demi-finales et finale.
Article 4 - Les éliminatoires ont lieu collectivement dans les établissements scolaires ou individuellement par l'intermédiaire des médias associés au championnat.
Les épreuves éliminatoires scolaires ont lieu par classe. Chaque classe qualifiée désigne pour les phases ultérieures deux représentants titulaires, un premier suppléant et un deuxième suppléant. Ces représentants concourent individuellement lors des étapes ultérieures.
Les revues *Jeux & Stratégie, Science & Vie,* et *Tangente* publient des bulletins-réponses pour les éliminatoires individuelles. Les éliminatoires individuelles permettent la qualification pour les demi-finales dans toutes les catégories, y compris celle des professionnels. Les réponses se font sur les bulletins publiés ou sur des photocopies.
La revue *Tangente* publie les éliminatoires collectives, qui sont par ailleurs éditées sur des dossiers de participation diffusés en établissements scolaires.
Une épreuve sera également proposée sur le service télématique de l'APMEP (36-15 code APMEP).
Un candidat peut concourir par plusieurs moyens s'il le désire.
Article 5 - Les demi-finales se déroulent en même temps pour toutes les catégories, dans une trentaine de villes-centres couvrant toute la France. Les participants disposent de trois heures pour résoudre les problèmes qui leur sont proposés.
Cent cinquante places sont prévues pour la finale.
Le nombre de qualifiés par centre est proportionnel au nombre de participants. Cependant, au moins un qualifié est désigné par centre dans chaque catégorie représentée par plus de neuf candidats.
Une liste complémentaire de qualifiés pour la finale pourra être publiée, au vu des résultats nationaux.
Article 7 - La finale se déroule en deux séances de trois heures. Un titre individuel est attribué dans chaque catégorie. Tous les finalistes reçoivent un prix. Une indemnité de déplacement est allouée.
Les établissements scolaires sont classés en fonction des résultats de leurs représentants en demi-finales et en finale (cumul des cinq meilleurs scores de leurs représentants).
Les lycées et collèges les mieux classés sont récompensés.
Un concours parallèle est ouvert sur le lieu de la finale à tous ceux qui le souhaitent. Les épreuves qui y sont proposées, celles de la catégorie « grand public ».
Article 8 - Les épreuves éliminatoires et demi-finales sont constituées de six problèmes affectés de coefficients, problèmes sélectionnés par le jury du championnat. La finale propose deux séances de six problèmes.
Les candidats sont départagés :
— par le nombre de problèmes résolus ;
— en cas d'égalité sur le nombre de problèmes, par le total des coefficients affectés aux problèmes résolus ;
— en cas d'égalité par le temps de remise du bordereau de réponse (uniquement pour les demi-finales et la finale).
L'usage de documents et de calculatrices est interdit en demi-finales et en finale.
Article 9 - La participation aux éliminatoires est gratuite. A partir des demi-finales, il est demandé aux candidats un droit d'inscription de 50 F, versé une fois pour toutes avant les demi-finales, qui donne droit en particulier à l'adhésion à la FFJM.
Article 10 - La FFJM a désigné un jury de spécialistes qui choisit les problèmes, et leur affecte des coefficients, et prend toutes les décisions en cas de litige.
Les candidats s'engagent à se soumettre au présent règlement et à souscrire aux délibérations du jury dont les décisions seront sans appel.
Article 12 - Calendrier :
Éliminatoires :
Réponses par bulletin : le 11 février au plus tard, le cachet de la poste faisant foi.
Réponses par Minitel : 18 février au plus tard
Demi-finales : 19 mars
Finale : début juillet.

MICRO-CLIMATS

• Les jeux pour *Apple II GS* arrivent, doucement mais sûrement. On peut notamment remarquer les logiciels suivants : *Silent Service, Tass Time* et *Shanghaï*. Chez Version Soft, 44, rue d'Alésia, 75014 Paris, tél. : (1) 43 21 38 21.

• **Coup d'envoi**
Une nouvelle société d'édition de logiciels vient de naître. Elle s'appelle Silmarils. Quand on sait que les Silmarils sont les trois joyaux créés par Faënor, le prince des Elfes, dans le *Silmarillon* de Tolkien, on peut compter sur de nouveaux jeux de rôle sur micros.

• En ce début d'année 88, le marché de la micro apparaît un peu plus clair, du moins en ce qui concerne le parc de micros à la disposition de l'amateur de jeux. L'époque de l'apparition de deux ou trois micros par trimestre est révolue. Comme dans l'automobile, on assiste à la constitution, pour chaque marque, de gammes, avec des micros plus ou moins puissants. Par ordre de succès auprès des joueurs, l'*Atari ST* domine de la tête et des épaules. C'est aujourd'hui "le" micro des amateurs de jeux. Son succès est simple à comprendre : il n'est pas cher, rapide (16/32 bits), possède des capacités sonores et graphiques remarquables. Les éditeurs de jeux, dont la survie, souvent précaire, dépend de la rapidité de réponse à l'attente du public, l'ont bien compris et produisent en masse pour *Atari ST*.

Amstrad (gamme des *CPC 464, 664* et *6128*) et *Thomson* (gamme des *TO 6, 8, 9* et *9+*) cèdent de plus en plus de terrain. Le plus grand recul concerne la gamme *Thomson*. Avec plusieurs éditeurs qui ne cachent plus leur position :"*On ne développe plus sur* Thomson, *ça porte préjudice à notre image.*" Il est vrai que des points de vue rapidité, graphisme et son, la gamme des *TO* ne tient plus la route.

"*Pour s'entendre dire que c'est pas terrible, après des mois de développement, c'est pas la peine*", dit un autre.

Pour *Amstrad*, le recul est moins net mais déjà perceptible. Comment tenir, à des prix comparables, face à *Atari*, avec des performances inférieures dans presque tous les domaines ? Le combat est inégal.

Les jeux pour *PC* et compatibles se développent. Lentement, mais sûrement, profitant d'un parc grandissant. Ca n'amuse pas les éditeurs ! Ils doivent en effet se roder à toutes les versions imposées par les différentes configurations de la machine : avec ou sans carte EGA, CGA, pour *Amstrad PC 1512*, etc. Et puis, faire des jeux avec la contrainte de quatre couleurs, c'est difficile.

Commodore 64/128 traverse, quant à lui, vents et marées et atteint désormais des records de longévité, grâce à ses qualités graphiques-sonores et à sa bibliothèque de jeux, sans oublier son prix, 1450F pour le nouveau modèle !

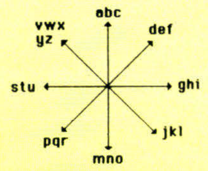
En attente au décollage, on trouve toujours *Amiga* et *Apple II GS*, tous deux encore chers. Les progrès ? Ils se préparent, avec en réserve des surprises fascinantes. Entre les disques optiques numériques (DON) à 900 Méga-octets de mémoire (et 2 Giga-octets en 12 pouces de diamètre) et les processeurs graphiques, il y a de quoi rêver. Le *PC 9801* du constructeur japonais *Nec* (65% du marché japonais) domine le domaine de l'imagerie électronique. Avec ses 1200×1024 pixels de définition à l'écran, il se permet d'afficher simultanément une palette de 256 couleurs choisies parmi...16,7 millions ! Des images au réalisme parfait qu'il peut retravailler à raison de 15 millions de pixels par seconde ! On craque !

Les associés de Silmarils ne sont pas inconnus des amateurs de jeux micro. On y retrouve Louis-Marie Roques, ingénieur informatique, auteur de *L'Aigle d'or* et du *Temple de Quauthli*, son frère, André Roques, économiste et informaticien, auteur du *Général* et du *Trésor des Baskerville*, sans oublier Philippe Plas, informaticien et gestionnaire. Une équipe de choc dont les produits (pour *Atari, Amiga, PC* et compatibles) seront distribués par Loriciels.

Le premier jeu de Silmarils plonge le joueur dans les bas-fonds de New-York dans une lutte contre la drogue. Il s'agit d'un jeu d'arcade où coups de pieds, coups de poings pleuvent (voir page 88). Si l'intérêt du jeu est limité, en revanche le graphisme et l'animation sont remarquables, rares même. En plus, c'est drôle, les habitants envoient par les fenêtres des objets invraisemblables pour vous assommer. On attend la suite. Silmarils recherche des compétences dans tous les domaines (création de jeux, graphismes, musique, etc). A vous de les contacter.

Silmarils, 1, rue Albert-Einstein, cité Descartes, 77436 Champs- sur-Marne, tél. : (1) 64.68.00.08.

• Course-mot et abonnement à *J&S* pour le meilleur!
Voilà une vingtaine de lignes de programme que l'on ne peut pas ne pas taper et qui procurent quelques heures de jeu vraiment sympas. Un programme qui nous a été inspiré par un jeu testé au centre culturel de Boulogne-Billancourt, à l'occasion du Pion d'Or. Nous en avons modifié les règles avant de le programmer.
Ici le jeu consiste à relier deux points par une chaîne composée de mots. A chaque lettre correspond une des huit directions offertes par le programme. A,B et C dirigent vers le haut de l'écran, ou encore, vers le nord, si l'on prend pour base, la Rose des vents. D,E et F, vers le nord-est; G,H et I, vers l'est, etc. La figure accompagnant notre listing servira de base à toutes les extensions du programme. Celui-ci vous demande de saisir un mot. Les lettres sont lues une à une et chacune se déplace dans la direction qui lui a été assignée. Le jeu consiste à relier les deux étoiles en un minimum de mots. Et ce sans sortir du cadre de l'écran, sinon le programme se plante et vous aussi! Vous êtes alors éliminé.



Chaque lettre s'affiche dans la direction qui est la sienne

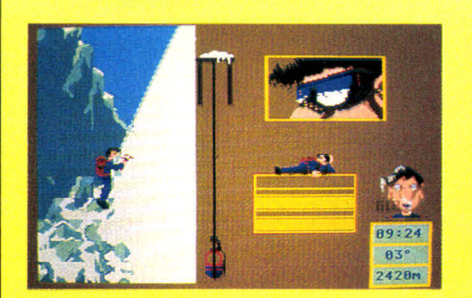
```
10 X=1: Y=10: MT=1: CLS
20 LOCATE X,Y : PRINT"*D"
30 LOCATE X+35,Y: PRINT"*A"
40 LOCATE 1,23: PRINT"-------------
-----------------"
50 LOCATE 1,22: PRINT"MOT "MT
60 INPUT "MOT:";M$: MT=MT+1
70 FOR I = 1 TO LEN(M$)
80 A$= MID$(M$,I,1)
90 V= INT((ASC(A$)-65)/3)+1
100 IF V=9 THEN V=8
110 ON V GOSUB 130,140,150,160,170,
180,190,200
120 NEXT I: GOTO 40
130 Y=Y-1: GOTO 210
140 X=X+1: Y=Y-1: GOTO 210
150 X=X+1: GOTO 210
160 X=X+1: Y=Y+1: GOTO 210
170 Y=Y+1: GOTO 210
180 X=X-1: Y=Y+1: GOTO 210
190 X=X-1: GOTO 210
200 X=X-1: Y=Y-1: GOTO 210
210 LOCATE X,Y : PRINT A$ : RETURN
```

A vous de jouer et bien sûr de modifier ces quelques lignes pour en faire un slalom, un "rugby" (à deux joueurs) ou toute autre simulation qui vous satisfera.
Précisons seulement pour les programmeurs encore peu avertis que la fonction LOCATE X,Y désigne, sur *Amstrad* et à l'écran, la case de coordonnées X et Y. Celui des amateurs qui réussira un parcours reliant les deux étoiles avec un minimum de mots différents, gagnera un abonnement d'un an à *J&S*. Attention! Il faut que la dernière lettre du dernier mot aboutisse sur l'étoile d'arrivée. Bonne course!

• Loriciels a créé une filiale en Grande-Bretagne, "Loriciels UK", dont les programmes seront distribués par la société Elite. Le "Studio de création d'Annecy", mis en place par Loriciels, est une unité décentralisée destinée aux créateurs de la région.

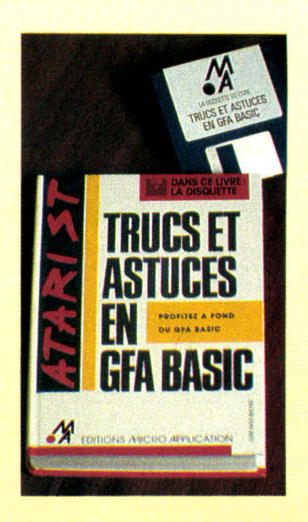
• Ere informatique annonce la sortie pour la fin du mois de janvier des programmes suivants: *Qin* disquette sur *PC* et compatibles, 290 F; *Krafton & Xunc* pour la gamme *Thomson*, sur cassette (140F) et disquette (190F) et la version développée au Japon pour *MSX 2*, disquette, 220F. Parmi les compilations, on découvrira le troisième volume des "Ere hits", avec, pour *Amstrad CPC*, *Tension*, *Despotic Design*, *Stryfe* et *Contamination*. Ces quatre jeux au prix de 140 F sur cassette et 230 F sur disquette.
Sur *Amstrad CPC*, les "hits de l'aventure", une compilation rassemblant les jeux suivants: *Sram1*, *Harry & Harry 1* et *1001 BC*, environ 250 F et seulement sur disquette.
La compilation "Atari Ere Hit", comprenant *Altair*, *Turbo GT* et *Eden Blues*, 250 F les trois et la compilation de la collection "Gazoline Software" regroupant *Sub*, *Duel*, *Starboy*, *Mission 2*, *Gutter* et *Amélie minuit*, sur cassette (99f) et disquette (149F). *Crash Garret* sur *ST* et *Capitaine Blood* sont prêts à sortir sur *Atari ST*.

• *Sapiens*, édité par Loriciels, vient d'être nommé Tilt d'Or-Canal + 87, dans la catégorie du "jeu le plus original" avec une nomination dans la catégorie "meilleur jeu d'aventure". *Sapiens* vous a été présenté dans *J&S* n° 42. Le jeu *Bob Winner* a été nommé dans la sélection du meilleur jeu d'action.
A l'occasion des fêtes de fin d'année, Loriciels a réalisé un coffret comprenant trois de ses meilleurs jeux: *Sapiens*, *5e Axe* et *MGT*, pour *Amstrad*, cassette (99 F) ou disquette (149F), *Thomson 6-8*, cassette (149 F) et disquette (199 F).
Dans la collection les "Hits" de Loriciels, le numéro 5 vient de sortir. Il comprend *Space Shuttle Simulator*, *Lorigraph* et *Budget Familial*. La disquette proposée est pour *Amstrad CPC*, cassette (160 F) et disquette (198 F).
Enfin, Loriciels nous signale que les jeux *Bob Winner* et *Mission* sont disponibles sur *Thomson*. *Bivouac* (voir *J&S* n° 48), édité par Infogrames est désormais disponible sur *Atari ST*.



• Ubi Soft vient de signer un accord de distribution avec la société américaine Electronic Arts (celle-là même qui édite *Advanced Flight Simulator!*).

• Aux éditions PSI, *Flight Simulator Co-pilot* dans la collection Microsoft press. Il s'agit bien là du premier guide de ce monde imaginaire qu'est *Flight Simulator*. L'auteur, Charles Gulick, joueur invétéré a tout vu, tout répertorié, dans le plus célèbre simulateur de vol du monde et se fait votre guide. Etonnant!





• Les éditions Micro Applications annoncent la parution de nouveaux ouvrages. *Disquettes et disque dur sur PC*, 260 pages, accompagné d'une disquette utilitaire, 269F. *Le Livre du Turbo Basic*, 440 pages, 199F, fait le point sur le nouveau compilateur Basic ultra rapide de Borland. *Développer en langage C*, 400 pages et une disquette utilitaire, 349 F. *Le Livre du langage machine sur PC*, 580 pages, 199F. *Développer en GFA Basic*, 256 pages et une disquette utilitaire, 299F, pour progresser sur *Atari ST*. *Trucs et astuces en GFA Basic*, 372 pages et une disquette utilitaire, 269 F, pour néophytes et amateurs confirmés.
Une nouvelle collection *Les guides SOS* comprenant huit ouvrages est annoncée: *SOS Programmation Amstrad PC*, *SOS Turbo C*, *SOS GW/PC Basic*, *SOS MS/DOS*, *SOS Word*, *SOS Turbo Pascal*, *SOS 1st Word* et *SOS Norton Utilities*.

• Le premier "ralentisseur d'AT" chez A.B Soft International dans son "album 114" consacré aux "jeux et utilitaires". 13, rue Lacordaire, 75015 Paris, tél.: (1) 45 75 55 66. Son Album du mois " spécial jeux" (119 F) pour *IBM PC* et compatibles, comprend huit jeux: *Marsouin*, un jeu de simulation de sous-marin; *Maze*, un labyrinthe; *Twilzon*, un flipper; *Ribbit*, un clone de *Frogger*; *Poker*, un Stud-Poker (cartes visibles, sauf une); *Otages*, un jeu d'aventure; *Dames*, version française (10×10) et *Spacewar*, une guerre dans les étoiles.

• Coconut, vente par correspondance, 13, boulevard Voltaire, 75013 Paris, tél.: (1) 43.55.63.00. et (1) 45.01.67.28.
• Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél.: (1) 46.04.70.85.
• Commodore France, 150-152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55.
• Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
• Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49.

• Micro-Application, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, Tél.: (1) 47.70.32.44.
• Microïds, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.00.18.
• Micromania, vente par correspondance, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél.: 93.42.57.12.
• Micropool France, vente par correspondance, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93 506 Pantin Cedex tél.: (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76.
• Microprose France, 50, rue de la Condamine, 75017 Paris, tél.:(1) 45.22.57.01.

CARNET D'ADRESSES

• Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85.
• Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50.
• Apple Computer France, Z.A de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, BP 31, 91944 Les Ulis cedex, tél.: (1) 69.28.01.39.
• Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60.
• Cobra Soft, 32, rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône Cedex, tél.: 85.93.40.75.

• France Image Logiciel, tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél.: (1) 48.97.44.44.
• Free Game Blot, Cidex 205, 38190 Crolles, tél.: 76.08.29.29.
• Guillemot International Software, vente par correspondance, BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54. ou 99.08.83.17.
• Innélec, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin Cedex, tél.: (1) 48.91.00.44.
• Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél.: 78.03.18.46.
• Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33.

• Open Computer, 17, boulevard des Batignolles, 75008 Paris.
• Silmarils, 1, rue Albert-Einstein, cité Descartes, 76436 Marne-la-Vallée, tél.: (1) 64.68.00.08. et (1) 64.68.01.27.
• Thomson micro-informatique, tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex, tél.: (1) 43.60.43.90.
• Simulations Canada, P.O.Box 452, Bridgewater, Nova Scotia, Canada BV4 2X6
• Sivéa, 31-33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél.: (1) 54.22.70.66.
• Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 43.39.23.21.
• U.S Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44.

RED OCTOBER



Commandant Ramius? Marko Ramius? Ne vous retournez pas, c'est vous! Du moins, dès que vous aurez glissé dans le lecteur de l'*Atari ST* (*Amiga, PC* ou compatible) la disquette *The Hunt of Red October*, réalisée par *The United States Naval Institute*, l'école de guerre navale américaine. Une référence en la matière. On pouvait croire que les simulations navales avaient donné le meilleur d'elles-mêmes, notamment avec *Silent Service* (voir *J&S* n° 43). Eh bien non! *Red October* est encore plus fort, plus difficile aussi sans doute, mais aussi beaucoup plus fin du point de vue du traitement de l'information. La qualité du jeu (en anglais, écran et mode d'emploi) tient autant au réalisme de la simulation qu'au scénario proposé.

Vous, Marko Ramius, êtes le commandant du *Red October*, le plus récent des sous-marins soviétiques. Le haut état-major vous a fait l'insigne honneur d'assurer sa mise au point dans la plus dangereuse des régions qui soit pour les sous-marins, le *Rekjanes Ridge*. La zone qui s'étend autour de l'Islande, véritable ligne de démarcation des camp Est et Ouest dans l'Atlantique Nord! Une région aux fonds escarpés où bivouaquent en permanence les sous-marins des deux camps et une impressionnante quantité de micros à l'écoute!

Un héros soviétique dans un logiciel américain? Qui a dit bizarre? Mais non, très logique au contraire car... vous avez décidé de passer à l'Ouest! Si vous avez inscrit une escale à Cuba sur votre feuille de route, ce n'est que pour mieux vous rapprocher des côtes américaines sans éveiller les soupçons des autorités militaires, du KGB et...de l'équipage du sous-marin, qui n'est bien sûr pas au courant de vos intentions. Si votre mission officielle est d'explorer les fonds du *Rekjanes Ridge* et de faire escale à Cuba, votre but personnel est d'obtenir l'asile politique et de remettre le sous-marin à l'Oncle Sam. Les Etats-Unis sont prévenus et conscients de l'enjeu. Ils se frottent les mains à l'idée de pouvoir désosser le nouveau système de propulsion mis au point par les Soviétiques, les fameuses "chenilles" (caterpillar) qui permettent de glisser sur les fonds marins. Il s'agit en fait d'hélicoïdes. Attention! Il vous est interdit de pénétrer dans un port américain. Car en vertu des lois maritimes internationales, les Soviétiques seraient en droit de se faire remettre le bâtiment et son équipage. Et on ne plaisante pas avec les lois de la mer. Un seul moyen: entrer dans les eaux territoriales américaines, attendre les bâtiments à bannière étoilée et laisser les autorités rebaptiser le *Red October* avant qu'il soit conduit dans un port. Subtile nuance.

La prise en main des commandes du *Red October* n'est pas trop complexe. Le jeu est entièrement géré à la souris. On clique sur le compas pour indiquer la nouvelle direction et on clique à nouveau pour confirmer l'ordre de changement de cap. Idem pour la plongée et pour la vitesse. Vous avez le choix entre deux types de moteur, diesel ou nucléaire et deux types de propulsion, hélice ou "caterpillar" hyper-silencieux. Il suffit de cliquer sur l'icone correspondant à votre choix pour agir. L'icone "périscope" vous offre de nouveaux choix: recherche, vision infra-rouge, attaque (la visée optique est alors reliée à la centrale de navigation de chaque torpille). L'icone "armes" vous donne accès au choix du tube à utiliser parmi les quatre disponibles, à un réglage manuel de l'angle de sortie des tubes et aux "leurres", sortes de torpilles diffusant tous azimuts le bruit énorme des moteurs d'un sous-marin et attirant les torpilles adverses à guidage sonique! Vous avez également accès à une carte radar/sonar, essentielle à la pratique du jeu. Elle montre non seulement les échos en surface, bâtiments et torpilles en déplacement, mais aussi la carte du relief sous-marin. Indispensable pour plonger au bon endroit. Il vaut mieux plonger dans une fosse que sur un haut-fond! Le sonar vous donne non seulement la distance et l'azimut de l'écho, mais encore la "signature sonore" du bâtiment repéré. A l'image des empreintes digitales, chaque bâtiment produit des vibrations spécifiques. Vous avez accès à la banque de données du bord, qui connaît toutes les "empreintes sonores" des bâtiments susceptibles d'être rencontrés dans les eaux de l'Atlantique Nord!

Un complément d'information est fourni par un autre instrument: le sonar à vison longitudinale ou latérale. Il offre toutes les coupes du fond marin nécessaires et suffisantes pour naviguer "à vue".

Enfin, vous disposez d'un document d'accompagnement présentant les silhouettes et spécifications de vingt-quatre bâtiments de guerre, soviétiques et américains. Vous êtes donc puissamment armé, doté des meilleurs systèmes d'acquisition d'informations et du mode de propulsion le plus silencieux qui soit. A vous de maîtriser tout cela.

Alors commence le jeu du chat et de la souris le plus démentiel qui soit. Il est scandé par des bruits de machines d'une qualité exceptionnelle. On entend les soupapes du moteur diesel ! Vous y êtes ! Votre sous-marin est accompagné en surface par un destroyer soviétique. Il est chargé de votre "protection"... C'est-à-dire



La flèche (faucille !) guidée par la souris permet de donner tous les ordres. Ici, vous modifiez la force de vos adversaires.

aussi bien de vous défendre que de vous détruire si cela se révélait nécessaire. Le scénario indique clairement qu'avant de prendre la mer vous avez laissé une cassette expliquant votre geste. Le fait est qu'au bout de cinq minutes de jeu, le bâtiment de surface vous attaque. Il a été mis au courant par l'amirauté!
La première réaction de votre part est de couler ce gêneur. Rien de plus facile, d'autant que le bâtiment soviétique ne s'y attend pas dans les premières minutes. Cinq secondes pour faire un

pour éviter le moindre bruit. On se glisse en silence dans les profondeurs. On y demeure immobile. On esquisse des mouvements imperceptibles. La concentration monte. Le jeu est à ce point prenant que le joueur se surprend à être lui-même silencieux, à faire "chut" à son entourage et à éviter tous les bruits susceptibles d'être repéré! La folie!
Si vous êtes posé au fond, toutes machines stoppées et sans utiliser ni radar ni sonar, vous ne risquez pas grand-chose... et surtout pas d'at-

La vision sonar-radar permet, à la fois, de voir les fonds marins et les bâtiments en surface. Vous êtes au centre et « A » vous suit !...



changeant de cap, moteurs coupés! Des actions de base.
Plutôt que de jouer le silence, profitons du bruit. Deux ou trois torpilles tirées au hasard achèveront de saturer les "écoutes" des micros adverses et couvriront le bruit de vos propres machines. C'est le moment de remettre la vitesse au tiers. Avant d'être à plus de 12 milles nautiques (rayon d'action de vos torpilles) du bâtiment suiveur, vous devrez le torpiller pour l'empêcher de vous suivre. Mais pas le couler ! Surtout pas! Car il faut qu'il demeure le plus longtemps possible la tête de pont radio de la flotte soviétique, qui, elle, peut converger vers la zone des combats sans se préoccuper de recherches sonores.
Quand vous aurez suffisamment pris vos distances en lançant la flotte soviétique sur ce qu'elle croit être un point de rencontre, il faudra donner toute la force du moteur atomique et lancer le *Red October* à 30 nœuds! Mais pas dans n'importe quelle direction. La tentative de traverser l'Atlantique en suivant l'orthodromie, la voie la plus courte, est vouée à l'échec. En revanche, en pénétrant successivement dans les eaux territoriales de l'Islande et du Groënland,

repérage automatique d'objectif, trois secondes pour choisir un tube et...floff, vogue la torpille. Vous pouvez alors suivre au radar la trajectoire courbe de la torpille qui se dirige vers son objectif comme un faucon sur un étourneau, grâce à sa programmation et à ses "oreilles". Ou encore, visuellement par le périscope. Deux ou

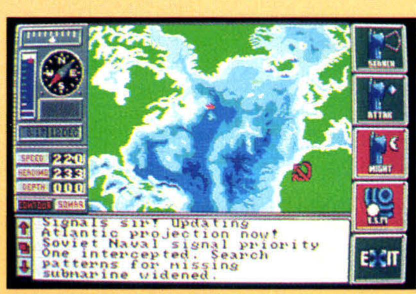


Pour passer à l'Ouest avec votre sous-marin, il faudra vous débarrasser de votre escorteur, ici suivi au périscope.

trois autres suffiront à envoyer votre "garde du corps" par le fond.
Disons tout de suite que ce n'est pas la bonne solution. Car les autres bâtiments de la flotte soviétique convergent alors vers vous. Le combat est à dix contre un, et la chance d'en réchapper minime.
La fin du jeu se présente sous la forme d'une première page de quotidien! La une du *New York Telegraph* annonçe la destruction de votre sous-marin par la flotte soviétique.
Il faut changer de tactique. On découvre à ses dépens que les bâtiments de surface sont puissamment équipés en matière de détection. Et que tous vos moyens "actifs" de détection (émettant une onde) peuvent à leur tour être détectés.
Après avoir succombé (c'est le cas de le dire) au désir de détruire tout adversaire, on essaiera, à l'opposé, l'attitude de l'ombre. On fait tout

teindre votre but. Et puis, il y a tout de même le risque d'être touché au hasard d'un grenadage à l'aveuglette.
Non, décidément non, dans *Red October*, la solution n'est ni dans le combat forcené ni dans le silence total. On s'aperçoit, en fait, que dans la course entre les mesures et contre-mesures électroniques, toutes les forces tendent à s'annuler. La solution n'est pas technique, mais humaine.
Seule la désinformation devient l'arme absolue, celle qu'aucune machine ne contrôle, puisqu'il s'agit d'induire son adversaire à adopter de lui-même des conclusions erronées.
Dès que vous faites du bruit en le sachant et en jouant sur le fait qu'il sera écouté, vous êtes plus fort. La première ruse sera de vous faire repérer... de temps en temps. Votre adversaire croira qu'il parvient à déjouer vos astuces et à déceler votre présence. Si vous faites du bruit à intervalles réguliers (remise en marche des moteurs diesel, activation du sonar), de loin en loin, il pourra relier les points d'écoute et en déduire votre route. Le jeu atteint ce niveau de complexité. Les bâtiments adverses calculeront leurs routes sur votre trajectoire supposée, comme dans la réalité. En fait, la désinformation commence! Vous changerez de cap entre deux points d'écoute. Il reste à choisir le bon moment pour le faire.
Il faut éviter de fuir aveuglément, tactique condamnée à l'échec par l'importance de la flotte soviétique et, notamment, de la flotille qui croise au sud de l'Islande. Il faut repenser au rôle du bâtiment d'accompagnement. C'est lui qui est le plus proche de vous et donc celui qui sert de base d'écoute. Tout en évitant soigneusement de le couler, laissez-le se rapprocher. Attendez son attaque pour fuir. Echo torpille au sonar? C'est le moment. Il ne reste que quinze secondes avant l'impact. Juste le temps de lâcher un leurre, d'amorcer la plongée en

tous les espoirs vous sont permis. Les bâtiments soviétiques ne peuvent y pénétrer. De longues heures de navigation et quelques rencontres avec des "chalutiers" soviétiques bourrés d'électronique, et ce sera le contact tant attendu avec la marine américaine. Une rencontre très dangereuse. Car rien n'indique en fait que vous ne



La bâtiment rouge désigne votre sous-marin. Les eaux territoriales américaines ne sont plus loin ! Le Red October passe à l'Ouest !

déguisez pas des intentions agressives sous couvert d'un hypothétique passage à l'Ouest. A vous de faire la preuve de vos "bon sentiments". Pour ne pas être torpillé, il faudra alors être "lent", "bruyant", ne pas changer de cap brutalement et surtout ne pas utiliser l'appareillage technique destiné à l'attaque (vision périscopique d'attaque).
Nous en sommes là et, depuis de longues heures, c'est le face à face avec la flotte américaine, qui n'hésite pas à envoyer des torpilles-leurres pour tester nos intentions belliqueuses... Marko Ramius? Ne vous retournez pas! Dans quelques heures, vous vous appellerez John Smith.

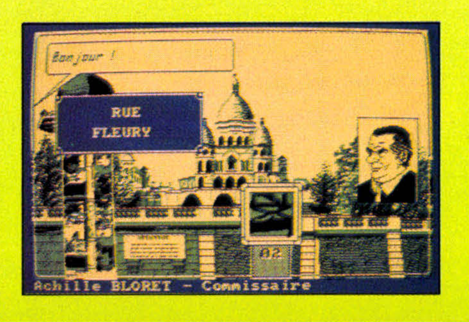
JEUX POUR MICROS

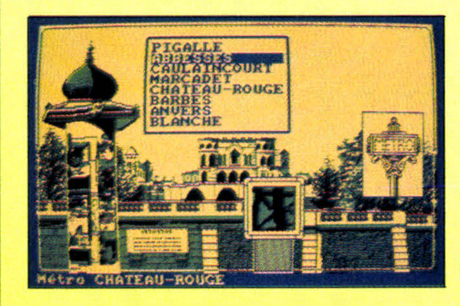
LES RIPOUX

Faire une adaptation informatique du film de Claude Zidi, Les *Ripoux*, n'était pas un choix facile. C'est pourtant celui de Bertrand Brocard, responsable de Cobra Soft et animateur de Hitech Productions, à la suite de nombreux autres logiciels de haut niveau de complexité, que nous avons presque tous appréciés (*HMS Cobra, Meurtre sur l'Atlantique*, etc).

La règle du jeu accompagnant la disquette que nous avons testée sur *Amstrad CPC 6128* se présente sous la forme d'un petit journal de quatre pages très drôles, remplies de (fausses) petites annonces, démolissant au passage quelques constructeurs de micros !

Dans le jeu, vous incarnez un inspecteur (l'un des rôles tenus par Philippe Noiret et Thierry Lhermitte dans le film) de la "Vigie Fleury", un commissariat minable du XVIIIe arrondissement. Votre but dans la vie, l'obscur objet de vos désirs, c'est d'acheter Le Rendez-vous des trotteurs, un bar-tabac situé à la sortie de l'hippodrome de Vincennes. Le rêve ! Mais pour recueillir les deux cents briques nécessaires au rachat de cet édénique fond de commerce, il faut d'autres revenus que ceux d'un simple ins-



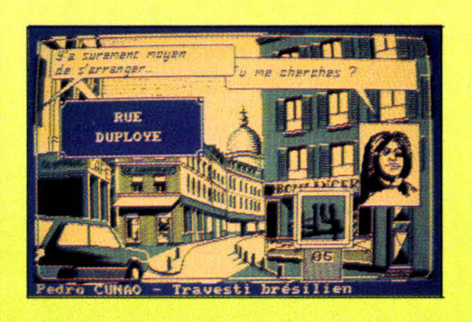


pecteur ! A moins bien sûr d'abuser du pouvoir que la loi vous confère généreusement. Hmm ? Tentant non ! Riche ou muté, telle sera votre devise. Des fins de mois qui seront "arrondies" par tous les moyens. Ah bien sûr, gaffe à la bavure ! Un truand abattu à la suite d'une réflexion désagréable, c'est une bavure. A la troisième, vous retournerez au carrefour faire six mois de bâton.

Le jeu consiste à être le plus « ripoux » possible sans se faire prendre par les « bœufs-carottes », la police des polices (*"celle qui vous fait mijoter longtemps quand elle vous tient"*). Vous gagnez lorsque vous atteignez 2 millions de francs, une note administrative de 70 points et que vous donnez votre démission. A l'inverse, lorsque votre note administrative atteint le plancher, le zéro absolu, c'est la mutation.

La journée commence au commissariat. A l'aide des touches flèches, vous vous déplacez dans les rues du XVIIIe, occupé en son centre par la Butte Montmartre. Un arrondissement fait d'un assemblage de quartiers populaires où séjournent de nombreuses personnes âgées et où la délinquance est monnaie courante. Vraiment votre terrain de prédilection ! Entre les joueurs de bonneteau, les petits dealers, les marabouts diseurs de bonne aventure, les prostituées, les proxénètes et les commerçants véreux, vous avez de quoi exercer vos talents et le poids des plus abominables chantages.
Le plan du XVIIIe sur écran est étonnant. Ayant la chance de connaître ces vieux quartiers, nous nous sommes promenés sur l'écran, comme chez nous. On peut s'y déplacer à pied (touche D), en voiture (touche V) ou en métro. Pour prendre le métro, il suffit de se mettre à une station et de taper M. Une voiture équipée d'un gyrophare permet d'aller beaucoup plus vite, mais les truands se garent vite fait à votre approche et vous ne rencontrez personne sur votre chemin ! Pour connaître le nom de la rue où vous êtes, tapez R. La touche X donne votre position en X et Y, sur le plan fourni dans le mode d'emploi. Le temps s'écoule en fonction de la vitesse de déplacement. La commande J donne le jour et l'heure.

Dès qu'un personnage du jeu est sur votre chemin, son visage apparaît dans une vignette et il parle dans un phylactère. Oui, dans une bulle de BD ! Les dialogues sont gérés par les touches P (pour Parler) et notamment choisir les phrases dites aux truands, Q, pour quitter le personnage, N, pour "négocier", E pour "encaisser", A pour "arrêter" et T pour "tirer". La commande O, comme « ordres », permet tous les matins de connaître les consignes de votre chef, le commissaire Blore, pour la journée ou de répondre à des appels pressants, notamment à la suite de hold-up ou d'agressions. Deux ou trois jeux en un seul, un an de travail et une réussite parfaite dans la reproduction de l'atmosphère du film et surtout du quartier. Une véritable aventure d'un genre tout nouveau. Nous avons vraiment bien aimé.
Attention ! Le programme a été conçu pour les machines disposant de 128 Ko de mémoire. Les versions pour machines 64 Ko sont "bridées" (les médaillons représentant les personnages de rencontre ont été supprimés).



EN BREF

Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, Thomson TO 8 et 9+, Atari ST et Compatibles PC. Edité par Hitech Productions.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

AU NOM DE L'HERMINE



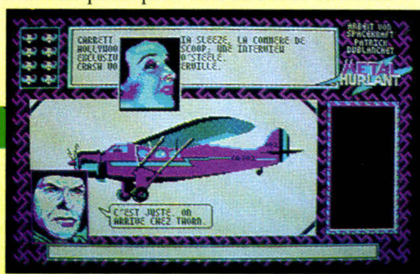
L'an 1249 s'écoule doucement. Le seigneur Enguerrand vous fait demander:
"Voici ta mission: le seigneur Gaudri du château voisin est parti en croisade. Sa Dame, restée seule, gère le domaine. C'est le moment où jamais d'assiéger le château. Mais avant, il me faut le plan général du château et les réponses aux questions suivantes: Quel est l'effectif actuel de la garnison? Combien de vilains résident dans la basse-cour (sic)*? Combien de mois le château peut-il tenir un siège? Les habitants ont-ils un puits à l'intérieur du château? Quelle est l'épaisseur et la hauteur des murs? Introduis-toi dans le château et interroge chacun. Voici un sac de 120 écus pour délier les langues."*
La première image vous met à la porte du château devant le pont-levis. A l'aide la souris, on peut cliquer sur l'icone "sablier" pour savoir où on en est dans le déroulement de la journée; sur l'icone "bourse" pour savoir combien il vous reste d'écus, et sur l'icone "retour" pour répondre aux questions du seigneur Enguerrand. Les flèches situées en bas et à droite de l'écran permettent de circuler dans le jeu. En cliquant sur les personnages de rencontre, on apprend comment ils vivent et on collecte les précieux renseignements.
Evidemment il faudra acquérir le vocabulaire de la vie médiévale. *Au nom de l'hermine* est une véritable initiation à ce mode de vie. Il arrive que l'on soit obligé d'intervenir dans une conversation et de trancher un litige en répondant à une sorte de quizz. C'est étonnant et bien conduit. Bien sûr, le rôle qui est confié au joueur est très différent de celui que l'on rencontre dans la série des *Ultima*, et les amateurs de ce type de jeu auront du mal à y retrouver leurs petits. Néanmoins, *Au nom de l'hermine* est un excellent jeu, aux graphismes étranges et beaux.

EN BREF

Cassette ou disquette (220 F). Edité par Coktel vision.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CRASH GARETT

Ce jeu d'aventure à analyseur de syntaxe (saisie d'un verbe suivi d'un nom au clavier) est le premier de la collection "Métal Hurlant" éditée par Ere Informatique. Il met en scène un pilote très "années 50", Crash Garrett. L'histoire commence dans son avion. Il conduit Cynthia Sleeze, une des commères d'Hollywood vers un certain Caleb Thorn, psychanalyste de son état, dont la fiancée, la pulpeuse Lana Torride, vient de mourir. Un suicide, comme tout le monde est enclin à le croire? Cynthia Sleeze a des doutes! Crash Garett est entraîné dans une aventure qui fait penser à *Mannix* ou à une série américaine de la même eau.
Les graphismes sont superbes (pour *PC*). Un très bon point pour une nouvelle collection.



EN BREF

Disquette (290 F) pour PC et compatibles. Edité par Ere informatique. Prévu pour ST.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

PHŒNIX



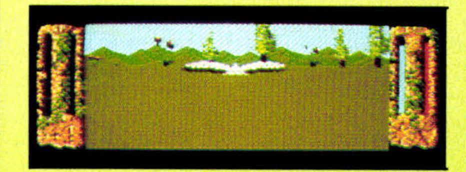
Un jeu étonnant de simplicité et d'efficacité que ce *Phœnix*!
Vous êtes dans un vaisseau qui fonce dans le cosmos. Pour survivre, il faut suivre la route spatiale prévue. Elle se présente sous la forme d'un conduit à section hexagonale dans lequel vous progressez à grande vitesse. Un peu comme si vous faisiez du bobsleigh dans un tel conduit. A tout moment, vous êtes sur l'une des six parois. Les parois sont elles-mêmes divisées en cases. Certaines sont coloriées. Par exemple, les cases rouges offrent le carburant nécessaire à la poursuite du jeu. En revanche, les cases violettes sont à éviter et réduisent les points de vie du vaisseau. Parfois, il n'y a pas de case sur l'une des parois et le vide vous guette!
A l'aide du joystick, il vous est possible de pivoter sur votre axe pour changer la face sur laquelle vous progressez. Le moindre "pas" dans le vide ou sur un obstacle et c'est l'irrémédiable destruction. Parfois plusieurs chemins s'offrent à vous et il faut choisir, mais très vite. C'est fascinant! Si les réflexes constituent l'essentiel du jeu lors des premières parties, la mémoire prend bien vite le pas sur eux.

EN BREF

Disquette (250F) pour Atari ST. Edité par Ere Informatique.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BIRDIE

Etre un oiseau! Voler de ses propres ailes, descendre rapidement, virer sur l'aile, profiter de la vitesse acquise pour remonter jusqu'à la limite de la portance. Un bien vieux désir que l'ordinateur permet d'assouvir.



Le jeu qui est associé à cette simulation d'oiseau n'est qu'un prétexte. Histoire de justifier le thème. Il s'agit pour l'oiseau de prendre des papillons tout en évitant les arbres. Des passages permettent d'accéder à de nouveaux tableaux. Cette fois, on entre dans le monde du rêve. Des rochers, des yeux énormes emplissent l'écran. On sent le vol de l'oiseau et on dérive ainsi un peu fasciné.

EN BREF

Cassette (140F) et disquette (180F) pour Amstrad CPC. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

LE NECROMANCIEN

Cette excellente aventure à options – en mode texte, il faut oser! – présentée par Loriciels tire tout son intérêt de la qualité de son scénario et la manière dont il est conduit. La partie haute de l'écran est réservée à la description d'une situation et la partie basse aux options entre plusieurs actions. Le plus souvent, vous avez le choix entre deux ou trois comportements possibles. Tout est donc en mode texte, et pourtant le jeu est passionnant.

Dans cette histoire, située à l'époque des diligences mais où le médiéval fantastique ne perd pas ses droits, vous incarnez Kothar, un mercenaire, qu'un lointain ami appelle à son secours. Celui-ci, Balthar le Rouge, indique qu'il a de graves ennuis, simplement pour avoir fait des recherches historiques sur la ville de Stragla, où il réside actuellement. Trois semaines de diligence vous mettent à pied d'œuvre. Personne n'a vu Balthar depuis près d'un mois. Dès la première nuit, vous êtes réveillé par des cris d'épouvante. Vous descendez dans la rue pour voir une troupe d'hommes-lézards en train de torturer un marchand. Votre courage et votre lame ne parviendront pas à sauver le pauvre homme, mais vous apprendrez, les langues se déliant, qu'un nécromancien domine la région et enlève des villageois pour mener à bien des expériences sur le corp humain, que ne désapprouveraient pas le Docteur Moreau! Après avoir découvert dans le cimetière que la tombe présumée de votre ami ne contenait que des pierres, vous devrez accepter une mission: celle de sauver la ville de la fureur du nécromancien, en faisant appel aux bandits de grands chemins qui vivent dans la forêt à l'ouest de la ville. Votre tête est mise à prix 700 écus d'or, et quitter la ville ne sera pas facile...Un scénario passionnant au carrefour des *Dracula*, *L'Ile du Docteur Moreau* et de *Donjons & Dragons*.



EN BREF

Cassette (99F) et disquette (149F) pour Amstrad CPC et disquette (149F) pour PC et compatibles. Edité par Ubi Soft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
(programme) ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
(scénario) ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

UNDER FIRE



Il existe des wargames proches du jeu de rôle. En matière de wargames tactiques sur cartes, *Squad Leader* a longtemps dominé ce marché avant de laisser la palme à *Advanced Squad Leader*. Il en va de même dans l'univers des wargames tactiques pour ordinateur et *Under Fire*, édité par Avalon Hill, peut être désigné comme le successeur de *Computer Ambush*, de SSI. Ici, vous ne gérez pas des armées ou des régiments, mais un petit groupe de combattants. Avant de commencer la partie (contre un joueur ou contre le programme), vous devez constituer le groupe. Un choix standard vous est offert par le programme ou, si vous le refusez, un budget permettant de définir le type d'hommes et l'armement. Si vous n'avez pas été trop gourmand en armes légères, vous pourrez même acheter un appui d'artillerie ou un support blindé. Les troupes évoluant sur le terrain sont représentées par des silhouettes de soldat, de véhicule ou de tank. A vous d'installer votre groupe sur le terrain.

Chaque tour de jeu est divisé en 24 périodes. Au début de chaque tour, le joueur donne des ordres pour les périodes qui vont suivre. La visibilité est un facteur important. L'ordinateur découvre au fur et à mesure les unités visibles de l'endroit où vous vous trouvez. Les unités de manœuvre sont le "squad" (bataillon), le chef, le char et le canon. Comme dans la plupart des wargames, il est possible de construire son propre scénario et même sa propre carte. Les amateurs apprécieront l'affrontement Soviétiques contre Américains avec les armes de la Seconde Guerre mondiale. Un seul défaut, la lenteur du jeu.

EN BREF

Disquette pour Apple II 64K. Edité par Avalon Hill. Chez Open Computer, 730 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

MACH 3

Musique d'enfer, voix langoureuse, page d'accueil superbe, *Mach 3* démarre fort. La suite du jeu est plus classique. Vous conduisez à la souris un avion de SF vu de dos. Vous avez le choix de l'altitude à l'écran, mais votre route est toute tracée. Au sol, des mines explosent à votre passage si vous êtes trop bas; face à vous, des "soucoupes volantes" de toutes formes apparaissent tandis qu'au sol des séries de "ponts" s'offrent à votre passage. Un gros défaut: pour monter, il faut pousser la souris vers l'avant et pour descendre, l'inverse. Quand depuis des années on est habitué aux simulateurs de vol qui proposent, comme dans la réalité, que l'on monte en tirant vers soi le manche ou la souris, c'est l'horreur! Inutile de retourner la souris, car ce sont alors les ordres droite gauche qui s'inversent! Dommage.



EN BREF

Disquette (220 à 240F) pour Atari ST, PC et compatibles. Bientôt sur Amstrad CPC et la gamme Thomson. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

STAR WARS



C'est le jeu qui a fait fureur il y a quelques années dans les boutiques de flips, de jeux vidéo et les cafés. Un vieux jeu? Pas du tout! Il n'a pas pris une seule ride et nous le retrouvons cette fois sur micro-ordinateur, aussi rapide que dans les cafés. Impeccable! C'est le plus passionnant des jeux vidéo mis sur ordinateur. Il profite ici de la rapidité de l'*Atari ST* et de ses qualités sonores (mettez le son très fort pour profiter d'infimes raffinements!).

Vous êtes bien sûr aux commandes du vaisseau de Luke Skywalker et vous foncez vers la planète noire de Darth Vador. Le jeu se sudivise, quel que soit le niveau en trois parties (sauf le premier) : le Combat spatial, les Pylones et la Tranchée de l'Etoile de la Mort". Il faut commencer par détruire la flotte de protection de l'Etoile de la Mort. Les vagues se succèdent : chaque vaisseau envoie des rafales laser se présentant sous forme de cristaux de neige grossissant à mesure qu'ils se rapprochent de vous. Il faut les neutraliser avant qu'ils ne vous touchent ou mieux en détruire la source, les vaisseaux eux-mêmes. Vous foncez alors vers l'Etoile de la Mort et parcourez cette extraordinaire "tranchée" parsemée d'obstacles et de lasers. C'est le moment d'"utiliser la force" et d'éviter les faisceaux d'énergie plutôt que de tenter de les affronter.

La perspective est parfaitement respectée et aucun amateur n'échappe au fait de baisser la tête sous les obstacles par l'effet d'un réalisme saisissant. A la fin de cette partie du jeu, le "Youhouuuu" du héros victorieux, en voix numérisée, renforce encore l'attrait pour ce jeu d'une exceptionnelle qualité, notamment sur *Atari ST*.

EN BREF

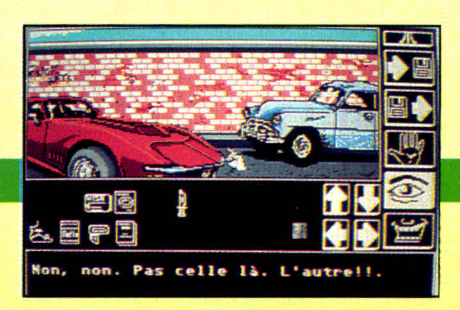
Disquette pour Atari ST, PC ou compatibles, Commodore 64., Edité par Ubi Soft. Distribué par Ubi Soft pour PC sur cassette (109F) et disquette (159F). Dans toutes les grandes surfaces de micro-informatique.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

BILL PALMER

Vous êtes Bill Palmer. Un aventurier qui a pignon sur rue et ne reçoit que sur rendez-vous! On apprend dans *La Gazette des aventuriers* que le Professeur X a volé une précieuse statuette. A vous de la retrouver.

La partie centrale de l'écran est réservée à des images de qualité, profitant de la définition de l'*Atari ST*. Une soixantaine au total. La partie droite de l'écran propose quelques icones : une main pour prendre, fouiller ou toucher; un œil pour regarder et une bouche pour parler. Pour



agir, il suffit d'activer un icone d'action et de pointer la flèche guidée par la souris sur la partie de l'image qui vous intéresse. Par exemple, en cliquant sur la main, puis sur la clé de contact dans l'habitacle de votre voiture, vous démarrez. Les premières fois, la voiture explosera. Pour prendre la route confortablement, il vous faudra au préalable cliquer sur l'avant du capot. Vous découvrirez alors une bombe, qui sera automatiquement désamorcée.

Les objets collectés s'affichent dans la partie basse de l'écran, sans oublier les commentaires et les descriptions relatifs aux objets et actions. Une bonne musique d'introduction et des images soignées ne suffisent hélas pas à faire un bon jeu. La gestion des objets est peu aisée et l'histoire, hormis les remarques drôles, est classique au possible. La conception du jeu est ancienne. C'est le jeu d'aventure tel qu'on le pratiquait il y a maintenant cinq ou six ans. Aujourd'hui, on est plus difficile!

EN BREF

Disquette (220F) pour Atari ST. Edité par Arcan.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

IZNOGOUD

Vous êtes le grand Vizir, l'ignoble Iznogoud, le héros de la série de bandes dessinées de Jean Tabary et René Goscinny. Votre obsession se résume en une phrase : *"Je veux être calife à la place du calife."*

Tous les moyens sont bons, mais les décon-



venues fréquentes. Au cours de cet arcade-aventure, vous rencontrerez trente-quatre personnages, chacun ayant des expressions différentes selon l'action que vous choisirez face à eux : offrir un cadeau, tenter d'amadouer, menacer, se mettre en colère! Vingt salles et cent-vingt "sprites" pour un jeu graphiquement très réussi, surtout sur *Atari ST*, et qui est bien moins facile qu'il n' y paraît.

Pour savoir où vous êtes dans le palais du calife, inutile de consulter un plan : vous voyez le palais et vous êtes là où la fenêtre est allumée. Une excellente idée. Le jeu lui-même se déroule dans un cadre couvrant un peu moins de la moitié de l'écran. Iznogoud est déplacé au joystick dans des salles vues en perspective. L'action sur le joystick le conduit d'un point de l'image vers un autre. En actionnant le manche tout en appuyant sur le bouton du joystick, Iznogoud ne se contente plus de marcher, mais adopte de plus l'un de ses quatre comportements ou expressions. Sa nature est confirmée par l'affichage d'une vignette souriante, menaçante ou en colère. Par exemple, en souriant, face à la femme de ménage du palais, notre Iznogoud séduisant aura droit à une frénétique danse du ventre! S'il se met en colère, il n'aura rien, sinon l'expression craintive de la personne rudoyée. En revanche, la menace conduira à l'obtention d'une clé. Un bon point, sauf si vous vous en servez pour ouvrir la porte du harem! La sanction est immédiate : direction la prison.

Une succession d'essais et d'erreurs permet, comme dans la plupart des jeux d'aventure, d'avancer. On peut déplorer que le joueur ne soit pas davantage soutenu, dans sa quête du pouvoir, par des commentaires ou des aides. La boîte de jeu contient la BD, L'*Anniversaire d'Iznogoud*.

EN BREF

Cassette (200F) et disquette (250F) pour Thomson TO 8, 9, 9+, MO6, Amstrad CPC 464, 664 et 6128. PC et compatibles, Atari ST et Commodore 64/128. Edité par Infogrames. Distribué par Cable.

accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

MEWILO

Au milieu des hibiscus et des mahoganys (acajous) en compagnie de quelques békés (blancs descendant d'anciens colons) vous attendez le calalou (sorte de soupe) en parlant des quimboiseurs (sorciers) et des soukougnans (forme ailée d'un individu ayant pactisé avec le diable)...

Vous voilà introduit dans le monde créole. Celui de la Martinique. Nous sommes le 7 mai 1902 (la veille de l'éruption de la Montagne Pelée !). Vous venez de débarquer à Saint-Pierre après quinze jours de traversée. Geneviève et Michel Hubert-Destouches vous ont fait venir, en tant que parapsychologue, pour élucider une affaire de zombie qui hante leur habitation : bruits d'outre-tombe, gémissements sépulcraux, coups sourds émanant des murs. Bref, tous les ingrédients de la hantise !

En cliquant sur les lieux importants de l'île, vous pouvez la visiter et rencontrer vos hôtes. Non loin de là un vieux "séancier" (rebouteux) qui ne parlera qu'en échange d'une bouteille de rhum. Pour l'obtenir, il faudra répondre aux questions du fabricant le plus réputé de l'île,



Crédus de Masseuil. Huit bonnes réponses sur huit questions sont exigées. Il faudra savoir ce qu'est un mancenillier, un fer-de-lance, un laghia...Une manière agréable de se familiariser avec la culture martiniquaise.

Méwilo est un jeu d'aventure simple, une enquête permettant de découvrir les traits d'une culture assez méconnue, où les croyances — ce que nos ethnologues appellent pudiquement "la pensée traditionnelle" — comptent encore beaucoup. C'est ce dépaysement qui intrigue, qui donne envie d'aller plus loin. De plus, le jeu est présenté dans un environnement complet : la boîte de jeu contient la disquette de jeu ainsi qu'une cassette audio du groupe antillais Malavoi, une nouvelle de l'auteur antillais Patrick Chamoiseau et la recette du calalou, un plat créole. Un serveur télématique, 3615 KOKO, peut être consulté par Minitel et permet les échanges d'informations entre les joueurs. Un sympathique rayon de soleil des Antilles.

EN BREF

Disquette (240F) pour Atari ST. Edité par Coktel Vision.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (pour le thème)
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

QIN



Un excellent jeu d'aventure avec saisie d'un verbe suivi d'un nom. Classique donc, quant à la forme, mais doté d'un scénario de qualité. Les touches flèches permettent le déplacement nord, sud, est et ouest. L'histoire se déroule en Chine et vous devez découvrir l'un des trésors les mieux gardés, celui du premier empereur, Qin Huang di, caché sous un énorme tumulus. L'analyseur de syntaxe est plus amusant ici qu'ailleurs. A chaque erreur de frappe ou lorsque les mots utilisés ne sont pas compris, l'Honorable Joueur lira un : *"Jamais je ne pourrai oublier l'affront que je vous ai fait en ne vous comprenant pas"*, ou encore, un : *"Je ne vous ai pas compris, je ne suis qu'un misérable sot"*! Les auteurs, fins "donjonneurs", apprécient qu'on referme portes et tiroirs après les avoir ouverts : *"C'est à ces détails qu'on reconnaît les véritables héros."* L'analyse de syntaxe ne se contente pas de reconnaître le vocabulaire "utile" au déroulement du jeu. Elle répond à certains imprévus, signe d'un jeu bien testé. Devant le chaman, assis en tailleur devant vous, l'analyseur de syntaxe dira : *"Faites comme chez vous, non mais !"* en réponse à la proposition *"Soulever chaman"*! Ou encore, il s'exclamera *"Oh oui !"* à la suggestion *"Déshabiller chaman"*. Structure classique, scénario bien construit : un bon jeu.

EN BREF

Disquette (250F) pour Amstrad CPC. Prévu pour PC et compatibles (290F). Edité par Ere informatique.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

QUAD



Vous conduisez un "trike", une de ces motos à trois roues qui participent notamment au Paris-Dakar. A vous de ne pas quitter la route car les risques d'ensablement sont grands.
Le problème de ce programme est qu'il ne réagit pas instantanément à la commande et même qu'il amplifie le mouvement désiré. Si bien qu'il est vraiment difficile de rester sur la route et de se diriger. Il est difficile de parler de simulation dans ces conditions. Dommage, car les décors sont bien réalisés. Quand on voit par ailleurs des jeux comme *Stars Wars* sur des micros 16/32 bits, il est de plus en plus difficile de pratiquer des jeux qui renvoient à l'époque héroïque des premiers jeux sur micros.

EN BREF

Cassette (180F) et disquette (220F) pour Thomson MO6, TO 8, 9, 9+ et Amstrad CPC. Edité par Microïds.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

PHARAON



Célèbre chercheur de l'université de Washington, vous découvrez lors de vos recherches archéologiques sur l'Egypte, l'existence d'Ackthéon, la pharaon de l'anti-matière (!). Le détenteur de la formule de l'anti-matière pourrait dissimuler à son gré certaines parties de la Terre. Réalisant l'enjeu économique et militaire de cette découverte, vous partez sans délai pour Le Caire afin de vous approprier la formule d'Ackthéon.

Votre glorieuse quête est soutenue par un robot, un certain Fibroman, issu des toutes dernières recherches technologiques. Il peut notamment vous dire où vous êtes ! Le jeu se pratique en déplaçant un cadre à l'aide des touches flèches ou du joystick sur des icones (déplacement, syntaxe, prends, examine, suicide, objets transportés, parle avec, aide et achète).

Le garde qui contrôle l'entrée de la cité ne vous laisse passer que si vous lui indiquez "le nombre exact"! Il faudra pousser une pierre, découvrir un message qui, après lecture à la loupe, vous posera la question : *"Combien de fois y a-t-il le chiffre 9 dans les valeurs comprises entre 1 et 100?"* C'est le nombre qu'il faudra indiquer au garde pour franchir les portes du Caire.

Le jeu se poursuit avec la présentation d'images obtenues par numérisation de photos, très réussies, prises dans la région du Caire. Face à la mosquée, que vous examinez, vous entrez. Vous découvrez alors un labyrinthe. Pour trouver la sortie, il faut se diriger au son : plus la fréquence des "bips" s'accélère, plus on est près de la sortie. Classique, mais amusant. Un jeu bien construit, manifestement conçu par des amateurs confirmés de jeu d'aventure et qui mérite d'être pratiqué.

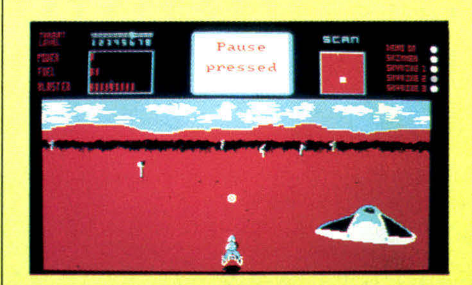
EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC. Edité par les studios d'Annecy, de Loriciels. Bientôt sur PC et compatibles.

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SKY RUNNER

Il n'est pas facile de faire des jeux sur *PC* et compatibles. Ce n'est pas une machine rapide. De plus, sa palette de couleurs est généralement limité à quatre nuances. Ca ne fait pas beaucoup et face à la concurrence d'*Atari*, *Apple* ou même *Commodore*, il est difficile de tenir le rythme. *Sky Runner* est un jeu d'arcade qui consiste, dans un premier temps, à piloter un avion vu de dos. Quand on a suffisamment abattu de pylones à coups de roquettes, il est possible de faire descendre au ras du sol un *"skybiker"*, c'est-à-dire un pilote monté sur une sorte de scooter volant puissamment armé (comme dans *Le Retour du Jedi*). Il faut alors détruire les adversaires pourvus d'une semblable monture en évitant, de préférence, les arbres ! Le jeu est correctement réalisé et donne des sensations de mouvement quand on se tient suffisamment près de l'écran.



EN BREF

Disquette pour IBM PC et compatibles (180 F). Edité par Cascade games. Distribué par Coconut.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

BATTLECRUISER

Pendant longtemps, les principaux wargames sur ordinateur eurent pour thème des campagnes maritimes. De *Computer Bismarck*, premier jeu de SSI, en passant par *Bomb Alley* ou *Guadalcanal Campaign*, tous ces wargames avaient pour particularité de confier l'aspect tactique des combats à un sous-programme, retirant ainsi au joueur le plaisir de la manœuvre. Les amateurs de "batailles navales" monstres préféraient se tourner vers des jeux de plateau, tel *Wooden Ship & Iron Men*, excellent au demeurant, mais difficile à gérer dès que plus de dix bâtiments participent au combat.

Battlecruiser vient combler cette lacune. Les combats qui s'y déroulent ont pour théâtre la mer du Nord, pendant les deux guerres mondiales. En sont exclus les sous-marins et l'aviation. Le jeu se déroule en temps légèrement accéléré, et le joueur a le choix de donner des ordres à chaque bâtiment ou à des groupes



entiers. Au début de chaque scénario, comme l'épisode de la Bataille du Jutland par exemple, la flotte adverse est située bien au-delà de l'horizon, et les premiers ordres à donner consistent à choisir les caps et la vitesse des différentes unités. Dès que le contact est établi, chaque bâtiment ouvrira le feu, à la torpille, au canon ou encore se cachera derrière un écran de fumée. Pour sa part, le programme gère l'influence des dégâts sur la marche des bâtiments, leur naufrage ou d'éventuelles collisions.

Les vrais fanas découvriront avec ravissement un module de création de scénarios permettant de récréer tous les types d'engagements navals du moment. La documentation jointe donne tous les paramètres des principaux bâtiments engagés à cette époque. Le fin du fin est de jouer à *Amirauté* en utilisant *Battlecruiser* pour résoudre les situations tactiques. Un truc : pour faire une batterie côtière, il suffit de construire un bâtiment ayant les caractéristiques de la batterie choisie et de le placer...dans les terres !

EN BREF

Disquette pour Apple IIe, IIc, Atari XL et Commodore 64/128. Edité par SSI. En anglais, écrans et mode d'emploi. 730 F chez Open Computer, 17, boulevard des Batignolles 75008 Paris.

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

MANHATTAN DEALERS

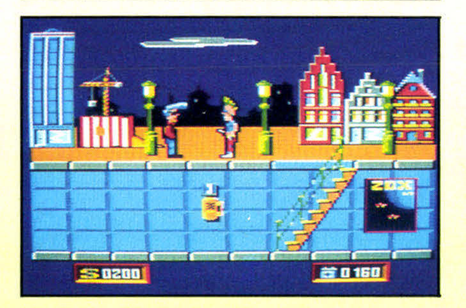


Ce premier jeu de la toute jeune société d'édition de logiciels Silmarils (voir Micro-climats) est aussi beau qu'amusant. Vous êtes l'inspecteur Harry, et votre mission est de récupérer la drogue des dealers de Manhattan. Le jeu se déroule comme un "karaté" classique, mais les décors, les animations et les personnages rencontrés sont hauts en couleur. A la suite d'un combat, il suffit de faire se baisser le personnage, d'appuyer sur le bouton du joystick et de récupérer ainsi la drogue. Ensuite, il faut aller la brûler au brasero du coin. Une grande flamme et toute l'héroïne est brûlée. On remarquera, dans la cave, l'ennemi à la tronçonneuse qui découpe votre blouson (le bruit est horrible!) et les motards qui vous fauchent la drogue à l'arraché ou vous fauchent tout court! Pendant les combats, les habitants du quartier vous jettent dessus la moitié de leur mobilier. On peut même voir Superman apparaître à la fenêtre.

EN BREF

Disquette (260 F) pour Atari ST. Edité par Silmarils.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BILLY 2



C'est un loubard qui traîne sur les quais. Il fait de mauvaises rencontres. Devinez qui? Des punks (version Iroquois)! Ah! ça nous manquait!
Le jeu est construit sur une vision en coupe de l'environnement et le personnage ne peut être déplacé qu'à droite ou à gauche, en haut ou en bas du quai. A l'aide du joystick et du bouton de tir, il peut frapper des pieds et des mains. Le graphisme et l'animation sont assez sommaires.

EN BREF

Cassette (140F) et disquette (198F) pour Amstrad CPC. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

TURLOGH LE RODEUR

La boîte de jeu, conjointement éditée par Cobra Soft et Delcourt, contient à la fois une disquette et une bande dessinée construite sur le modèle des *Livres dont vous êtes le héros.* La disquette pourrait être une simple adaptation de la BD. Mieux! C'est la suite! Une excellente idée pour mettre dans l'ambiance grâce à un jeu d'introduction, simple et aux images pour le moins suggestives.
L'histoire nous conduit dans le château du roi Ydahaut Ar Dinlach. Vous êtes l'un de ses fidèles barons, Turlogh de Penroth. Le roi vous confie la mission suivante: trouver la sphère magique qui permet de voir à distance (et ainsi de pouvoir surveiller les frontières que des barbares menacent) et sauver les Kula Kangrih. Hmm? Oh pardon! Il s'agit des "tables sacrées".



Il faut savoir que *"qui les possède, commande aux forces obscures".*
Vient ensuite la création du personnage. Il faut répartir des points dans les caractéristiques suivantes: expérience, chance, esquive, énergie, magie et force.
Nous n'avons guère été passionnés. Les combats que nous avons menés ne nous ont pas convaincus. Il faut appuyer sur la barre d'espace pour voir décroître un à un les points de vie de l'adversaire et les siens. C'est trop long! Une lenteur qui brise le rythme du jeu pourtant bon par ailleurs. Une note moyenne pour un éditeur qui sait faire beaucoup mieux.

EN BREF

Disquette pour Amstrad CPC 6128. Edité par Cobra Soft et les éditions Delcourt. 220F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

MISSING ONE DROID

Excellent entraînement pour savoir faire la mayonnaise! On comprend vite pourquoi: votre robot apparaît à l'écran et il faut l'aider à survivre. Çà et là les adversaires apparaissent. Il suffit d'orienter le manche du joystick dans une direction pour qu'une rafale parte dans cette même direction. Les adversaires sont de plus en plus nombreux à mesure que le temps s'écoule. La seule solution reste alors de faire tournoyer le manche de manière à tirer dans les huit directions qu'il accepte...à l'image du fouet métallique dans le bol.



EN BREF

Disquette pour Atari ST (140F). Dans tous les magasins de jeux micro.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷-
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

ELEUSIS

Depuis 1959, date de sa création, Eleusis a donné lieu à des dizaines de publications à caractère scientifique. Notre listing vous permet de vous faire les dents sur les redoutables problèmes de logique qu'il pose.

nombre de joueurs: en solitaire contre le programme.

matériel: un micro-ordinateur (4,15 Ko de mémoire vive) et notre listing.

principe du jeu: il s'agit de découvrir une règle logique de succession de cartes. Vous posez des cartes une à une et, à chaque fois,le programme vous répond "vrai" ou "faux" selon que la carte posée correspond ou non à la règle qu'il s'est fixée.

Ce grand classique du jeu de réflexion fut inventé en 1959 par Robert Abott, alors étudiant à l'Université du Colorado. Ce qui lui valut des milliers de lettres du monde entier qui donnèrent lieu à des dizaines de variantes. Dont une version commercialisée sous le nom d'*Eurêka*, éditée par International Team (voir *J&S* n° 45)

Eleusis se pratique habituellement avec deux jeux de 52 cartes et de quatre à huit joueurs. Il tire son nom de rites initiatiques grecs lors desquels des secrets étaient révélés aux impétrants.

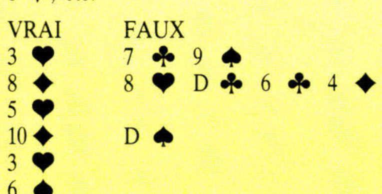
En solitaire contre l'ordinateur, vous ne disposerez que d'un seul jeu de 52 cartes.

Si *Eleusis* a connu et connaît encore un vif succès, c'est qu'il peut être considéré comme un modèle de découverte de la "vérité" par raisonnement inductif. Chacun a déja vécu la découverte brutale d'une vérité, déclenchant, selon les époques et les personnages, des "*Eurêka*" ou des "*Bon sang, mais c'est bien sûr*"... Exclamations qui traduisent un bond brutal dans la compréhension d'un phénomène. Tout à coup, les informations fragmentaires accumulées à son sujet, sans cohérence aucune, se cristallisent pour donner une image claire et structurée. La première règle du jeu fut publiée dans les colonnes du *Scientific American* par Martin Gardner et en français dans *Problèmes et divertissements mathématiques*, tome 2, aux éditions Dunod.

Notre listing vous propose de jouer en solitaire contre le programme.

Mais avant toute autre chose, prenons un exemple. Quelle règle a présidé à la pose des cartes suivantes ? En sachant que les bonnes cartes, celles qui répondent à la règle, sont dans la colonne de gauche et que celles qui sont refusées comme "fausses" s'alignent sur la droite.

La disposition choisie correspond à la pose, dans cet ordre, de 3 ♥, 7 ♣, 9 ♠, 8 ♦, 8 ♥, etc.



VRAI	FAUX			
3 ♥	7 ♣	9 ♠		
8 ♦	8 ♥	D ♣	6 ♣	4 ♦
5 ♥				
10 ♦	D ♠			
3 ♥				
6 ♠				

Arrêtons la pose à cet endroit.

Vous avez sans doute pensé dans un premier temps qu'il s'agissait de l'alternance de ♥ et ♦ ou encore "ne poser que du rouge". Et puis le 6 ♠ est venu infirmer ces hypothèses. A ce moment du jeu, rien ne vous empêche d'affirmer que la seule règle est de ne jamais jouer de figures (Valet, Dame, Roi). Cela peut être vrai du moins...tant que vous n'avez pas la preuve du contraire! La pose de nouvelles cartes, chacune jugée "vraie" ou "fausse", vous conduirait à découvrir que la seule règle en vigueur est l'alternance des cartes paires et impaires...

Une tierce solution aurait pu être "ne jamais poser de figures et alterner les cartes paires

et impaires" ou encore, beaucoup plus dur, "ne jamais poser de Trèfle"! Précisons que les figures ont une parité en suivant l'ordre naturel des cartes. Après le 9 et le 10, viennent le Valet (impair), la Dame (paire) et le Roi (impair).

Le programme: il partage l'écran en deux parties inégales. A gauche, une colonne où s'empileront les cartes "vraies", la partie droite alignant les cartes "fausses". La pose d'une carte s'effectue en deux temps. Premièrement, vous devez taper la hauteur de la carte : une valeur de 2 à 10 ou une lettre, V, D, R ou A, puis RETURN (ou ENVOI) pour confirmer votre choix.

Deuxièmement, la couleur de la carte. Il suffit de taper C pour ♥, T pour ♣, P pour ♠ ou K pour ♦, puis RETURN. Le programme répond alors en affichant votre carte dans la colonne des "VRAI" ou des "FAUX".

Quand vous pouvez poser six bonnes cartes de suite, vous avez gagné.

Evidemment, le programme change de règle à chaque partie!

Le listing: plongeons dans les arcanes de la programmation pour comprendre comment aider le programme à inventer une règle et à décider si la carte que vous posez est ou non "vraie".

Ce n'est pas sorcier, mais quelques ruses sont à utiliser.

Tout d'abord, le programme doit connaître les cartes. Il doit "savoir" si une carte est rouge ou noire, paire ou impaire, si elle représente une figure ou un chiffre et connaître sa couleur, ♣, ♥, ♦ ou ♠. C'est sa base de connaissances. L'ordinateur, qui adore les valeurs numériques, avalera sans encombre les données relatives à chaque carte sous la forme d'un code à quatre chiffres. Le premier chiffre désigne la parité (1 comme impair et 0 pair), le deuxième, la couleur (0=noire, 1=rouge), le troisième, s'il s'agit ou non d'une figure (0=chiffre, 1=figure) et le quatrième, la couleur (1=♣, 2=♦, 3=♥ et 4=♠). Ainsi, la carte 0102 sera un chiffre pair rouge à ♦ (les 2, 4, 6, 8 et 10 de ♦ répondent à cette définition).

En fait, il y a trois cartes en jeu. La dernière carte posée dans la colonne des "vrai", la vôtre et...la carte "future", celle qu'attend le programme. C'est la raison pour laquelle nous avons appelé CP$ la Carte déjà Posée, CJ$, la Carte Jouée correspondant à votre tentative et CF$, la Carte Future, celle qui est attendue par le programme. Si votre carte CJ$ présente les mêmes caractéristiques que CF$, la carte attendue par le programme, votre carte est alors posée dans la colonne des "vrai". Dans tous les autres cas, elle est considérée comme fausse.

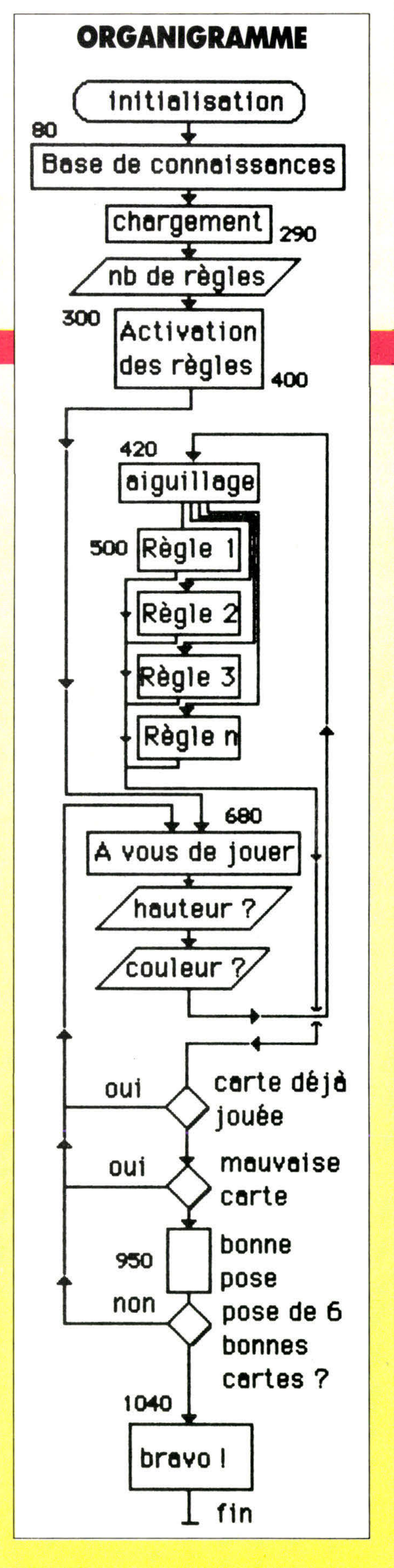
Une objection bien légitime peut naître : comment parler de carte attendue par le programme, alors qu'à tout moment un grand nombre de cartes différentes pourraient être posées comme vraies? Exact! Aussi faut-il expliquer comment le programme se choisit une "vérité". La vérité est composée d'une à cinq règles nommées R(I), I variant de 1 à 5. Si R(1) est à 1, la règle 1 sera active. Si R(1)=0, la règle 1 sera inactive. Et ainsi de suite pour R(2), R(3), R(4) et R (5). Cette procédure est un simple aiguillage. Il sera associé par des GOSUB à des sous-programmes comme s'il se disait : "Si la règle 1 est active, alors va à la ligne x, applique la règle et revient dès que tu rencontreras RETURN. Si la règle 2 est à zéro, ne t'en occupe pas et va à la suivante." A l'intérieur de chaque sous-programme s'opère la transformation de la bonne carte précédemment posée, CP$, en la carte attendue, CF$. Par exemple, le 0 de la carte posée désignant la parité devient 1 dans CF$ si la règle d'alternance de parité a été activée. Quand une règle n'est pas activée, le programme place un astérisque à la place du critère demandé. Ce sera un joker, pouvant être remplacé par n'importe quelle autre carte.

Affichage: les possesseurs d'*Amstrad* taperont directement notre listing sans aucune modification. Les autres devront modifier la formule PRINT CHR$(225+C). En effet lorsque C=1, le PRINT CHR$(225+1) affiche le signe ♣, CHR$(227) le signe ♦, CHR$(228) le signe ♥ et CHR$(229) le signe ♠. La solution la plus simple est de remplacer tous les CHR$(225+C) par des CL$(C) non sans avoir appris au programme en ligne 15 CL$(1)=♣, CL$(2)=♦, CL$(3)=♥ et CL$(4)=♠ ou plus simplement les initiales T, K, C et P.

PROGRAMME EN BASIC

LISTE DES VARIABLES

I,J,TT: variables de boucles
AL,Z: tirages aléatoires
C indique la couleur d'une carte
C$ saisie de la couleur de la carte jouée
CF$ désigne le modèle de carte devant être posée
CJ$ désigne la carte que vous avez jouée
CP$ est le code de la dernière bonne carte posée
DT$(C,H) données d'une carte de couleur C et de hauteur H
H indique la hauteur d'une carte
H$ saisie de la hauteur de la carte jouée
K indique le nombre de règles en vigueur (1 à 4)
R(I) indique si la règle R(I) est activée (1=oui, 0=non)
T$ pointillés
PX, PY coordonnées de position à l'affichage
SC le score V(C,H) valeur test (1=carte déjà posée; 0, peut être jouée).
commandes remarquables:
MID$(CP$,4,1) désigne le signe en quatrième position dans la chaîne de caractères CP$. Par exemple, le 1 dans "0201"
VAL(H$) "prend en compte H$ non plus comme un signe mais comme une valeur numérique" (inverse de STR$(H), "considère H comme un signe")



PROGRAMME

```
10 CLS: REM EFFACE ECRAN
20 PRINT"METTEZ-VOUS EN MAJUSCULE"
30 FOR I = 1 TO 1000: NEXT I: CLS
40 PRINT"VRAI!FAUX-------------->"
50 T$="..........................."
60 PX=1: PY=3: OK=1: SC=100
70 DIM DT$(4,15), V(4,15)
80 REM---BASE DE CONNAISSANCES--------
90  REM TREFLE
100  DATA 0001,1001,0001,1001
110  DATA 0001,1001,0001,1001
120 DATA 0001,1011,0011,1011,1001
130 REM CARREAU
140 DATA 0102,1102,0102,1102
150 DATA 0102,1102,0102,1102
160 DATA 0102,1112,0112,1112,1102
170 REM COEUR
180 DATA 0103,1103,0103,1103
190 DATA 0103,1103,0103,1103
200 DATA 0103,1113,0113,1113,1103
210 REM PIQUE
220 DATA 0004,1004,0004,1004
230 DATA 0004,1004,0004,1004
240 DATA 0004,1014,0014,1014,1004
250 REM---APPRENTISSAGE---------------
260 FOR C=1 TO 4 : FOR H=2 TO 14
270 READ DT$(C,H): NEXT H,C
280 FOR J=1 TO 20 : LOCATE 5,J: PRINT"!": NEXT J : FOR J = 1 TO 35 : LOCATE J,20: PRINT"-" : NEXT J
290 REM Faites un RUN d'essai ici
300 REM---ACTIVATION DES REGLES-------
310 LOCATE 1,21
320 INPUT"NBRE DE REGLES (1 A 5) :";NR
330 FOR I = 1 TO 5 : Z=RND(1)
340 IF Z<0.5 THEN R(I)=1: K=K+1
350 NEXT I
360 IF K=NR THEN 380
370 FOR L=1 TO 4: R(L)=0: NEXT L: K=0: GOTO 330
380 REM LOCATE 14,20: PRINT R(1);R(2);R(3);R(4);R(5) : REM Sans le REM = aide !
390 AL=INT(RND(1)*3)+1: F1=0: F1$="0"
400 GOTO 680
410 REM======TOUR DE JEU=============
420 REM-------AIGUILLAGE--------------
430 CF$="****"
440 IF R(1)=1 THEN GOSUB 500
450 IF R(2)=1 THEN GOSUB 550
460 IF R(3)=1 THEN GOSUB 580
470 IF R(4)=1 THEN GOSUB 610
480 IF R(5)=1 THEN GOSUB 660
490 RETURN
500 REM-------REGLES EN ACTION-------
510 REM--R(1)
520 IF K=AL AND F1$="0" THEN K=0: F1$="1"
530 IF K=AL AND F1$="1" THEN K=0 :F1$="0"
540 MID$(CF$,1,1)=F1$ : RETURN
550 REM--R(2)
560 IF MID$(CP$,2,1)="0" THEN MID$(CF$,2,1)="1" : RETURN
570 MID$(CF$,2,1)="0": RETURN
580 REM--R(3)
590 IF MID$(CP$,3,1)="1" THEN MID$(CF$,3,1)="0": RETURN
600 MID$(CF$,3,1)="1" : RETURN
610 REM--R(4)
620 IF MID$(CP$,4,1)="1" THEN MID$(CF$,4,1)="2" : RETURN
630 IF MID$(CP$,4,1)="2" THEN MID$(CF$,4,1)="3" : RETURN
640 IF MID$(CP$,4,1)="3" THEN MID$(CF$,4,1)="4" : RETURN
650 IF MID$(CP$,4,1)="4" THEN MID$(CF$,4,1)="1" : RETURN
660 REM--R(5)
670 MID$(CF$,4,1)="3" : RETURN
680 REM======A VOUS DE JOUER=========
690 H=0 : C=0
700 FOR J=22 TO 25: LOCATE 1,J: PRINT T$: NEXT J
710 LOCATE 1,22: PRINT"POSEZ UNE CARTE ": PRINT
720 LOCATE 1,23: INPUT"HAUTEUR (2-10,V-A): ";H$
730 LOCATE 1,24: INPUT"COULEUR (T,K,C,P) : ";C$
740 IF H$="V" THEN H=11
750 IF H$="D" THEN H=12
760 IF H$="R" THEN H=13
770 IF H$="A" THEN H=14
780 IF H<>0 THEN 800
790 H=VAL(H$)
800 IF C$="T" THEN C=1
810 IF C$="K" THEN C=2
820 IF C$="C" THEN C=3
830 IF C$="P" THEN C=4
840 IF V(C,H)=1 THEN PRINT"CARTE DEJA JOUEE !": GOTO 690
850 CJ$=DT$(C,H)
860 GOSUB 430
870 FOR I = 1 TO 4
880 IF MID$(CF$,I,1)="*" THEN 930
890 IF MID$(CF$,I,1)=MID$(CJ$,I,1) THEN GOTO 930
900 I=4: PRINT"C'EST MAUVAIS !" : PX=PX+5 : OK=0: SC=SC-25
910 IF PX>30 THEN PX=6: PY=PY+1
920 LOCATE PX,PY : GOTO 990
930 NEXT I
940 SC=SC+(100*OK)
950 PRINT"C'EST BIEN !" : CP$=CJ$
960 IF R(1)=1 THEN K=K+1
970 OK=OK+1: IF OK=6 THEN 1040
980 PX=1: PY=PY+1 : LOCATE PX,PY
990 PRINT H$;CHR$(225+C): V(C,H)=1
1000 LOCATE 15,1 : PRINT"SCORE :"SC
1010 FOR TT= 1 TO 1000: NEXT TT
1020 IF PY=18 THEN PY=2
1030 GOTO 680
1040 LOCATE 1,18 : PRINT"BRAVO!": GOTO 320
```

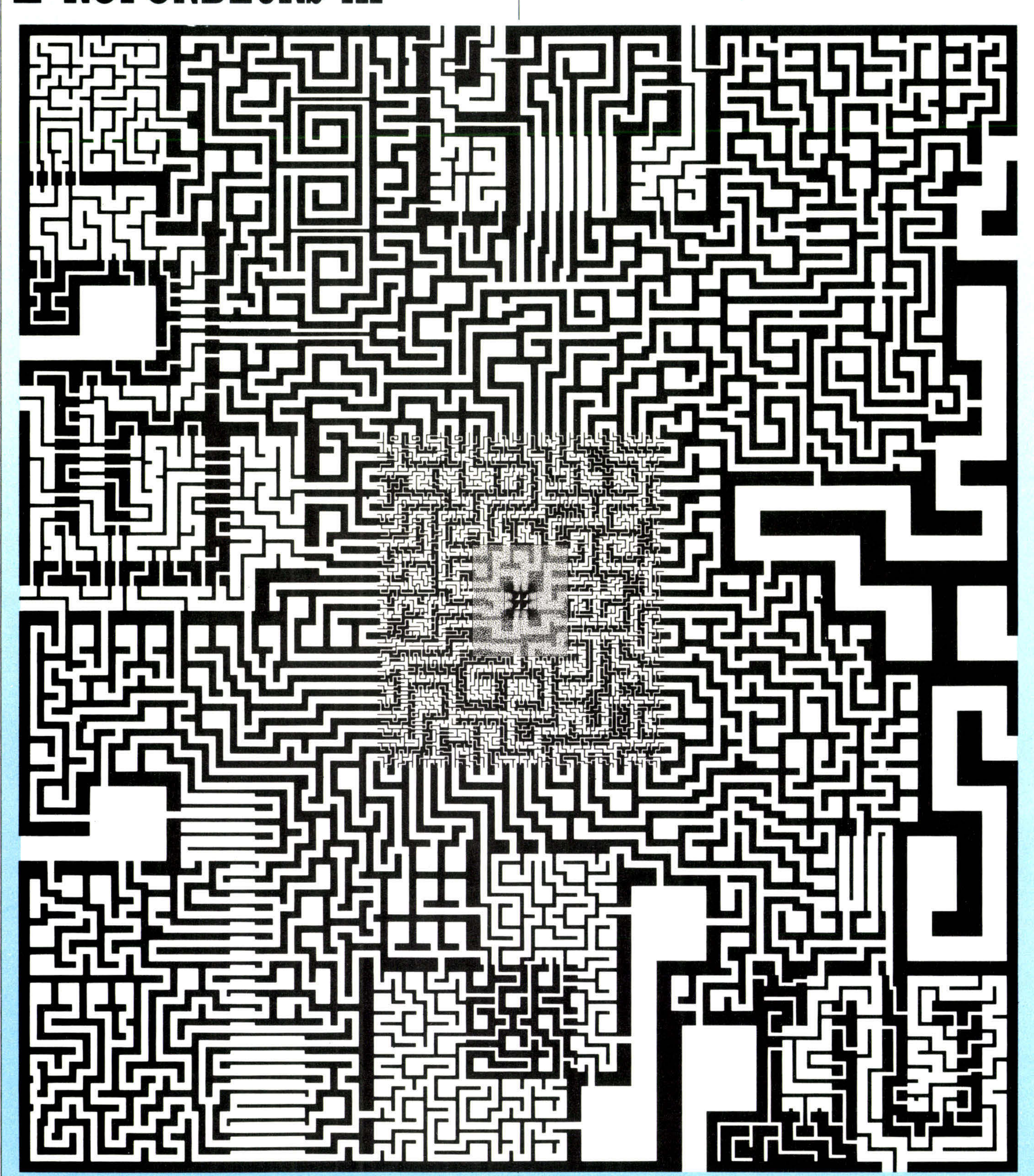
LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent

STAR WARS™

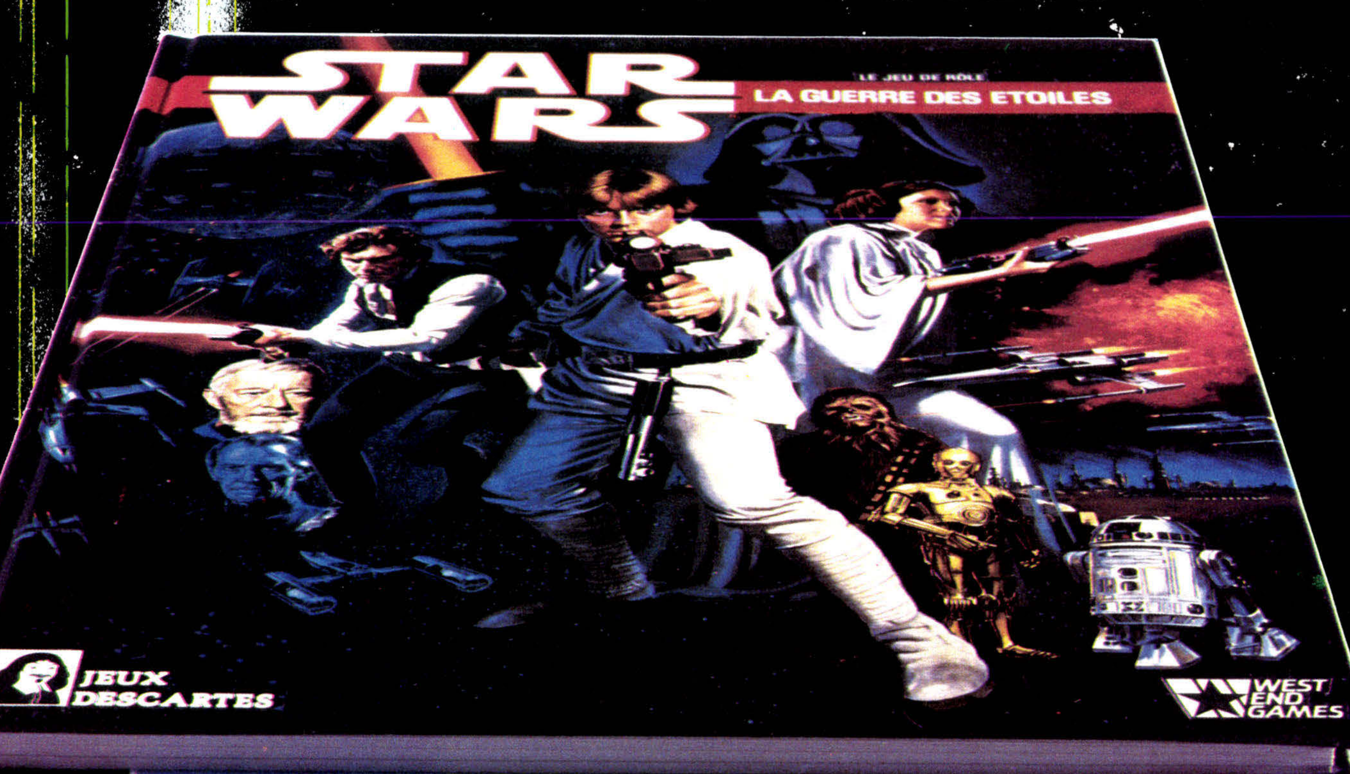
LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ETOILES

PROFONDEURS XI

A partir de l'unique solution du numéro précédent (voir page 114), il existe deux chemins clairs menant vers l'extérieur. Trouvez-les.



Solution et suite dans le prochain numéro.



STAR WARS
LE JEU DE RÔLE
LA GUERRE DES ETOILES
JEUX DESCARTES
WEST END GAMES

INTERROGATION ECRITE

Chers lecteurs et trices,
Oh, vous savez, depuis le temps, je commence à bien vous connaître! Vous aimez les jeux, vous êtes beaux et intelligents! N'empêche qu'il m'arrive, de temps en temps, de me poser des questions: préfèrent-ils les croissants ou les brioches, combien de sucres mettent-ils dans leur café...? Si, si, ça m'intéresse! Pourquoi? Mais pour mieux vous satisfaire, mes petits! Alors, soyez sympas, comme toujours, et racontez-moi tout. Même si vous pensez que ça ne me fera pas plaisir! Car je suis et je resterai, vous le savez bien...
... votre dévouée Jessie.

Mode d'emploi: prenez un stylo-bille, de préférence bleu ou noir, et entourez les chiffres correspondant à vos réponses.

Question 1. **A QUOI JOUEZ-VOUS?**
Parmi les jeux de la liste ci-dessous,
a. quels sont ceux auxquels vous jouez régulièrement (colonne a)? Vous avez bien sûr droit à plusieurs réponses!
b. quel est celui auquel vous jouez le plus? (colonne b). Vous avez tout compris, vous n'avez droit qu'à une seule réponse.
c. quels sont ceux (le cas échéant) auxquels vous jouez plus souvent qu'il y a deux ans? (colonne c)
d. quels sont ceux (le cas échéant) auxquels vous jouez moins souvent qu'il y a deux ans? (colonne d)

	a régulièrement	b le plus	c plus souvent qu'avant	d moins souvent qu'avant	
Bridge	1	1	1	1	
Tarot	2	2	2	2	
Autre jeu de cartes	3	3	3	3	
Echecs	4	4	4	4	col 9 à 12
Dames	5	5	5	5	
Go	6	6	6	6	
Othello	7	7	7	7	
Backgammon	8	8	8	8	
Scrabble	9	9	9	9	
Autre jeu de lettres	X	X	X	X	
	—	—	—	—	
Jeux de rôle	1	1	1	1	
Wargames	2	2	2	2	
Jeux de société	3	3	3	3	col 13 à 16
Jeux sur micro	4	4	4	4	
Autre jeu	5	5	5	5	

Question 2. **VOS PETITS CHOUCHOUS!**
Plus précisément, quels sont vraiment vos jeux préférés? Citez-en, dans l'ordre, au maximum trois, en les désignant par leur nom exact.
1. ....
2. ....
3. ....

Question 3. **VOUS NE L'AVEZ TOUT DE MEME PAS VOLE?**
Ce numéro de *Jeux & Stratégie*, comment vous l'êtes-vous procuré?
- je suis moi-même abonné .... 1 col 17
- je l'ai moi-même acheté chez un marchand de journaux 2
- autre moyen 3

Question 4. **EUH... UN CERTAIN TEMPS?**
Depuis combien de temps êtes-vous abonné ou achetez-vous *Jeux & Stratégie*?
- depuis moins d'un an 1
- depuis 1 à 3 ans .... 2 col 18
- depuis plus de 3 ans 3

Question 5. **ALORS, C'EST MIEUX?**
Par rapport à l'époque où vous avez commencé à lire *Jeux & Stratégie*, le trouvez-vous globalement:
- plus intéressant 1
- moins intéressant .... 2 col 19
- aussi intéressant 3

Question 6. **SOUVENT?**
En moyenne, tous les combien lisez-vous, ou feuilletez-vous, un numéro de *Jeux & Stratégie*?
- tous les numéros 1
- 3 ou 4 fois par an .... 2 col 20
- 1 ou 2 fois par an 3
- moinssouvent 4

Question 7. **VOUS FERIEZ ÇA UNE FOIS PAR MOIS?**
Actuellement, *Jeux & Stratégie* sort tous les deux mois. S'il paraissait dorénavant tous les mois, le liriez-vous:
- à chaque numéro ou presque 1
- 5 à 10 fois par an 2
- 3 ou 4 fois par an .... 3 col 21
- 1 ou 2 fois par an 4
- moinssouvent 5

Question 8. **DES INFIDELITES?**
En dehors de *Jeux & Stratégie*, lisez-vous régulièrement ou assez régulièrement d'autres magazines consacrés au jeu?
- oui, un seul 1
- oui, plusieurs .... 2 col 22
- non, aucun 3
Si oui, lequel lisez-vous le plus régulièrement? (Ne donnez qu'un seul titre)
.... col 23-24

Comment vous le procurez-vous?
- j'y suis abonné personnellement 1
- je l'achète personnellement .... 2 col 25
- autre 3

Question 9. **VOUS LISEZ VRAIMENT TOUT?**
Lisez-vous habituellement en entier, en partie ou pas tout chacune des rubriques suivantes de *Jeux & Stratégie*.

	en entier	en partie	pas du tout	
infos-Jeux & Joueurs	1	2	3	col 26
magazin	1	2	3	col 27
jeux pour micro	1	2	3	col 28
Gazette galactique	1	2	3	col 29

Question 10. **PETIT PAPA NOEL...**
Les bancs d'essai de *Jeux & Stratégie* vous paraissent-ils de bons conseils pour les achats de jeux?
- toujours 1
- souvent 2
- quelquefois .... 3 col 30
- rarement 4
- jamais 5

Question 11. **VOUS Y JOUEZ, AU MOINS?**
Il y a un jeu inédit, en encart détachable, dans chaque numéro de *Jeux & Stratégie*
a) L'essayez-vous:
- à chaque numéro 1
- seulement dans certains numéros .... 2 col 31
- jamais 3
b) Lorsque vous jouez à l'un de ces jeux, combien de fois, en moyenne, le pratiquez-vous?
- une partie seulement 1
- deux ou trois parties .... 2 col 32
- plus de trois parties 3

Question 12. **QUEL CASSE-TETE!**
Parmi les casse-tête proposés par *Jeux & Stratégie*
a) Quels sont les jeux que vous faites au moins de temps en temps? (1re colonne)
b) Quels sont ceux que vous trouvez généralement trop difficiles (2e colonne)
c) Et quels sont ceux que vous trouvez généralement trop faciles? (3e colonne)

	a ceux que je fais	b trop difficiles	c trop faciles
Labyrinthes	1	1	1
Jeux mathématiques et logiques	2	2	2
Jeux de lettres (autres que le Scrabble)	3	3	3

col 33 à 35

Question 13. **GRANDS CLASSIQUES...**
a) Quelles sont, parmi les rubriques suivantes, celles que vous lisez au moins de temps en temps (notez vos réponses dans la 1re colonne ci-dessous)
b) Parmi les problèmes que ces rubriques proposent, y en a-t-il que vous trouvez généralement trop difficiles? (2e colonne)
c) Et y en a-t-il que vous trouvez généralement trop faciles? (3e colonne)

	je lis	trop difficiles	trop faciles
Tarot	1	1	1
Bridge	2	2	2
Dames	3	3	3
Echecs	4	4	4
Go	5	5	5
Backgammon	6	6	6
Othello	7	7	7
Scrabble	8	8	8
Aucune	9	9	9

col 36 à 38

Question 14. **BASIC**
Utilisez-vous les programmes de jeux pour micro-ordinateurs se trouvant dans *Jeux & Stratégie?*
- oui,souvent 1
- oui,quelquefois .... 2 col 39
- oui, rarement 3
- non, jamais 4

Question 15. **HORS SERIE?**
Jeux & Stratégie a déjà publié des numéros Hors-série (*Mega, Jeux & micros...*). Parmi les sujets suivants, quels sont les trois que aimeriez voir traités en priorité dans un numéro spécial? (indiquez votre premier choix dans la 1re colonne, votre deuxième dans la 2e colonne, votre troisième dans la 3e colonne.)

	1re	2e	3e
bridge	1	1	1
casse-tête mathématiques et logiques	2	2	2
échecs	3	3	3
jeux de lettres	4	4	4
jeux pour micros	5	5	5
jeux de rôle	6	6	6
labyrinthes et jeux solo	7	7	7
Mega	8	8	8
tarot	9	9	9
aucun	0	0	0
Avez-vous une autre suggestion?	x	x	x
Laquelle?	....	....	....

col 40 à 42

Question 16. **ALORS, JE VOUS PLAIS?**
Globalement, êtes-vous
- très satisfait de *Jeux & Stratégie*? 1
- assez satisfait 2
- peusatisfait .... 3 col 43
- pas satisfait du tout 4

Question 17. **LOUANGES...**
Qu'appréciez-vous le plus dans *Jeux & Stratégie?*
.... col 44-45

Question 18. **... ET REPROCHES**
Que reprochez-vous le plus à *Jeux & Stratégie?*
.... col 46-47

Question 19. **L'UN OU L'AUTRE...**
Ici, vous n'avez le choix qu'entre deux réponses!
Etes-vous
- unhomme .... 1 col 48
- unefemme 2

Question 20. **INDISCRETION...**
Quel est votre âge:
- moins de 18 ans 1
- 18 à 20 ans 2
- 21 à 24 ans 3
- 25 à 34 ans 4
- 35 à 49 ans .... 5 col 49
- 50 à 64 ans 6
- 65 ans et plus 7

Question 21. **ET VOUS FAITES QUOI, DANS LA VIE?**
- élève ou étudiant 1
- patron d'entreprise, profession libérale, cadre supérieur ou moyen 2
- autre activité professionnelle .... 3 col 50
- retraité(e), sans profession 4

Question 22. **ET OU HABITEZ-VOUS?**
- en France .... 1 n° du département: ⎵⎵
- hors de France .... 2 col 51-52

Ca y est, vous avez tout rempli? Vous êtes vraiment formidables! Vous n'avez plus qu'à découper soigneusement cette page et à la glisser dans une enveloppe que vous allez m'envoyer avant le 16 mars à:
Jeux & Stratégie
Questionnaire 88
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08
Eh puis tenez, vous avez été si gentils que je vous offre encore quelques lignes pour vous défouler, pour me susurrer que je suis la plus belle ou me crier les pires méchancetés... Je vous promets que je ne vous en voudrai pas. Jessie.
....
....
....



OUEZ, & REJOUEZ

Si vous désirez obtenir des numéros de JEUX & STRATÉGIE antérieurs à ceux-ci, écrivez-nous ; nous vous enverrons la liste des numéros encore disponibles.

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

N° 31 NOUVELLE FORMULE. Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shop-ping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de platau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens** (2 ou 3 joueurs).

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'Invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATÉGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S, 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MÉGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MÉGA 1 : 25 F, MÉGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.**
Années disponibles : 86, 85.
Les anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **25 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

● **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

....

Soit .... numéros à **25 F** l'un franco (étranger 30 F)

● **Hors Série MÉGA 1 :** .... à **25 F** franco (étranger : 30 F)

● **Hors Série MÉGA 2 :** .... à **30 F** franco (étranger : 35 F)

● **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... à **30 F** franco (étranger : 35 F)

● **Coffret reliure :** .... à **55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**

● **Coffret complet année** ☐ 86, ☐ 85 à **120 F** l'un franco (étranger : 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

JS49



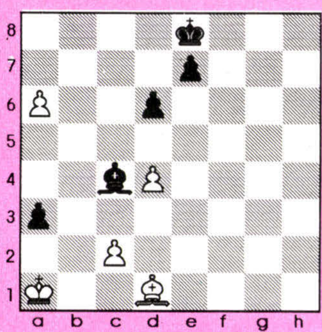
FOUS DANGEREUX

STRATEGIES

Un Fou ne peut contrôler directement que la moitié des cases d'un échiquier vide. Mais justement, même en finale, l'échiquier n'est jamais vide! Et l'on peut voir alors le Fou dominer une Tour ou paralyser plusieurs pions adverses tout en poussant le sien vers la triomphale promotion... Voici de nouvelles histoires de Fous.

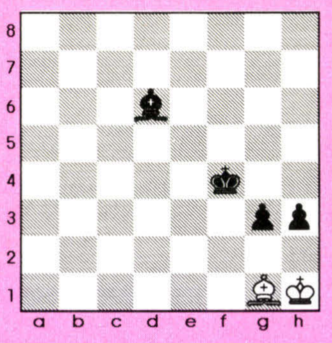
EXERCICES

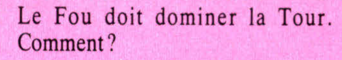
Transformez le pion a6 en Dame!



1 Les blancs jouent et gagnent

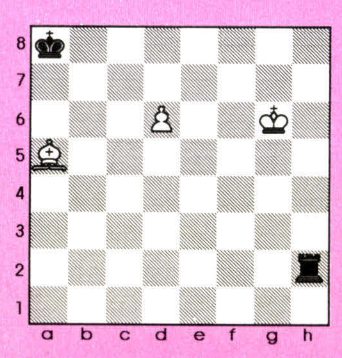
Trouvez l'astuce classique qui permet d'éviter la défaite!





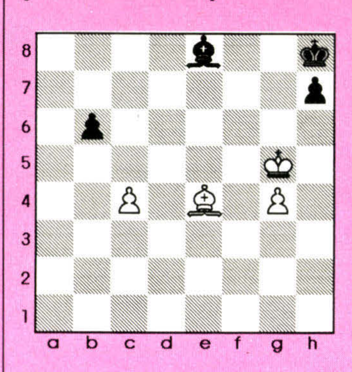
2 Les blancs jouent et font nulle

Le Fou doit dominer la Tour. Comment?



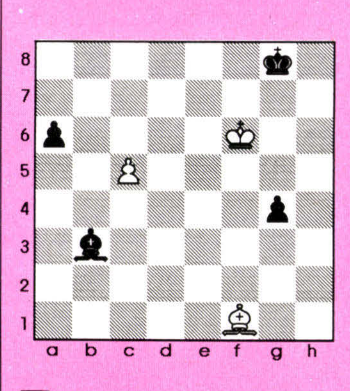
3 Les blancs jouent et gagnent

La position active du Roi blanc va permettre ici un coup brillant.



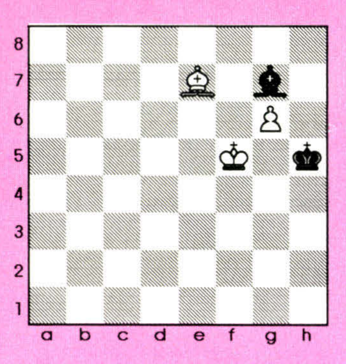
4 Les blancs jouent et gagnent

Il s'agira d'une histoire de déviations



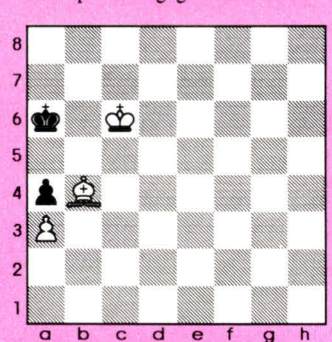
5 Les blancs jouent et gagnent

Comment déloger le Fou bloqueur?



6 Les blancs jouent et gagnent

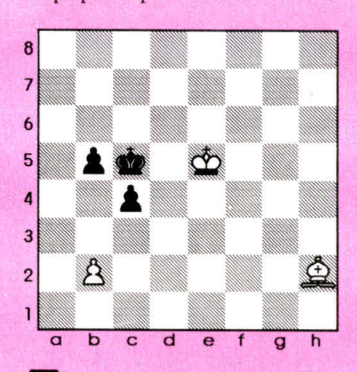
Bien que le Fou ne contrôle pas la case de promotion du pion, les blancs peuvent gagner. Instructif.



7 Les blancs jouent et gagnent

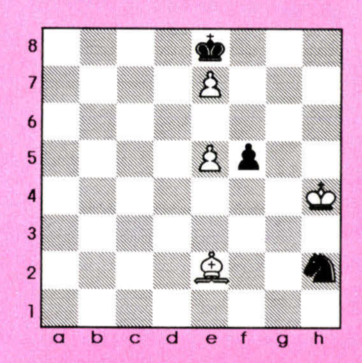
GRANDS CLASSIQUES

Le dernier pion blanc est menacé d'être échangé; il faut alors jouer des coups précis pour l'éviter.



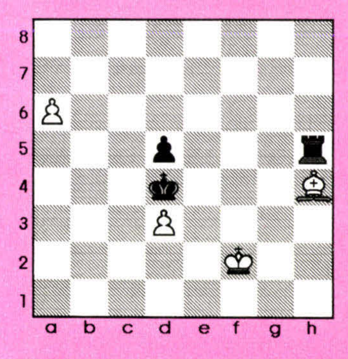
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Les noirs ont un Cavalier trop mal placé pour espérer s'en sortir.



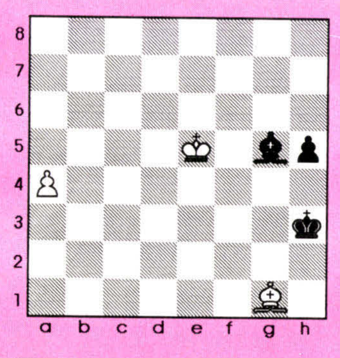
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Le Fou se déchaîne!



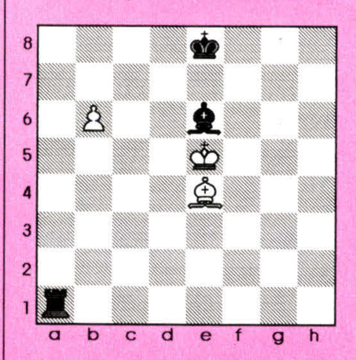
10 *Les blancs jouent et gagnent*

Le Roi noir est mal placé. C'est l'atout dont il faudra se servir.



11 *Les blancs jouent et gagnent*

Une étude pleine de séduction. Saura-t-elle vous charmer?



12 *Les blancs jouent et gagnent*



Blancs: Kotov; Noirs: Botvinnik
Championnat d'URSS 1955.
Défense slave.

1. d4, d5; 2. c4, c6; 3. Cc3, Cf6; 4. Cf3, e6; 5. e3, Cbd7; 6. Fd3, Fb4; 7. 0-0, 0-0; 8. Fd2, Fd6
(les blancs menaçaient 9. C×d5 gagnant un pion)

9. b3, De7; 10. Dc2, e5; 11. c×d5, c×d5; 12. d×e5, C×e5; 13. Cd4, C×d3
(la prise de la paire de Fous n'est pas un grand avantage ici tant le Cavalier blanc sur d4 a d'influence)

14. D×d3, De5; 15. f4, De7; 16. Tac1
(ici et au coup suivant les blancs pouvaient prendre l'initiative avec Fe1 et l'idée de placer ce Fou en h4)

16. ...Td8; 17. Tc2, Fc5; 18. Ca4, F×d4; 19. D×d4, Ff5; 20. Fb4, Dd7; 21. Tc3, Ce4; 22. T3c1, b6; 23. Tfd1, f6; 24. Cc3, C×c3; 25. T×c3, Fe4

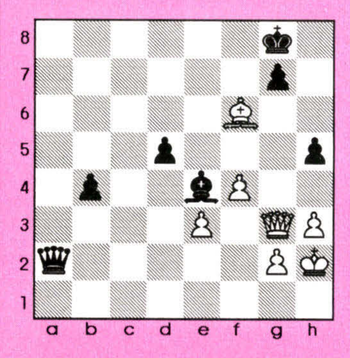
(l'avantage, léger, des Noirs tient à leur Fou plus actif. Cela n'aurait cependant pas dû suffire à l'emporter)

26. Dd2, Dg4; 27. h3, Dg6; 28. Df2, h5; 29. Rh2, a5; 30. Fa3, b5; 31. Fc5, b4; 32. T3c1, Tdc8; 33. Fd4, Fc2

(entamant une série de "petits" coups pour gagner du temps à la pendule et atteindre le contrôle du 40e coup)

34. Td2, Fe4; 35. T2d1, Df5; 36. De2, Dg6; 37. Df2, a4; 38. T×c8+, T×c8; 39. b×a4, De8; 40. Td2, D×a4; 41. Dh4?
(le coup "sous enveloppe", et une erreur qui perd le pion a2. Il fallait continuer de surveiller la deuxième rangée)

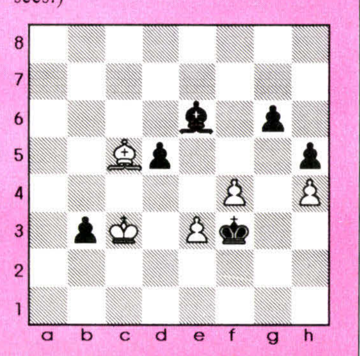
41. ...Tc2!; 42. T×c2, D×c2; 43. Dg3, D×a2; 44. F×f6



44. ...D×g2+
(assurant une finale avantageuse mais, eu égard aux Fous de couleurs opposées, les chances de nullité sont importantes)

45. D×g2, F×g2; 46. Fd4, Fe4; 47. Rg3, Rf7; 48. h4, g6; 49. Rf2, Re6; 50. Re2, Rf5; 51. Rd2, Rg4; 52. Ff6; Rg3; 53. Fe7, Rh3; 54. Ff6
(l'échange du pion b4 contre le pion h4 serait suicidaire : le pion noir passé sur la colonne h coûterait le Fou pour le stopper)

54. ...Rg4; 55. Fe7, Ff5; 56. Ff6, Rf3; 57. Fe7, b3; 58. Rc3, Fe6; 59. Fc5?
(permettant une superbe combinaison. Egalement faux aurait été de prendre b3: 59. R×b3?, d4+!; 60. Rc2, d×e3; 61. Rd1, Rf2! Par contre il fallait garder son sang-froid en jouant le simple 59. Rd2! car après 59. ...b2; 60. Rc2, R×e3; 61. R×b2, R×f4; 62. Rc3! les Blancs "verrouillent" les cases noires d2, d4 et g5 et ils annulent facilement malgré leurs deux pions de moins, handicap souvent sans conséquence dans les finales de Fous de couleurs opposées.)



59. ...g5!!
(au premier abord un coup incompréhensible, puis on voit vite qu'après 60. h×g5, h4!; 61. Fd6, Ff5!; 62. g6, F×g6; 63. f5, F×f5 les blancs vont devoir donner leur Fou en h2)

60. f×g5, d4+!!
(pour avoir deux pions passés aussi éloignés que possible l'un de l'autre, en l'occurrence b3 et h5)

61. e×d4
(Botvinnik indique qu'après 61. F×d4, il aurait gagné comme suit: 61. ...Rg3; 62. g6, R×h4; 63. Rd2, Rh3!!; 64. Ff6, h4!; 65. Re2, Rg2! et le Fou ne peut surveiller les deux pions à lui seul)

61. ...Rg3!
(toujours précis! Sur 61. ...Rg4? venait 62. d5! puis 63. Ff2!)

62. Fa3, R×h4; 63. Rd3
(il n'y avait plus rien à faire car le Fou noir jugule très bien les pions blancs)

63. ...R×g5; 64. Re4, h4; 65. Rf3, Fd5+; 66. Abandon
(car le Roi blanc ne peut empêcher à la fois la marche du Roi noir vers c2 et l'avancée du pion h4).

Une partie désormais considérée comme un classique des finales de Fous de couleurs différentes.

DE SINGULIERS PLURIELS (SUITE)

STRATEGIES

“Choux, cailloux, hiboux”... Qui n'a chantonné ces pluriels dans son enfance? Mais quels sont les pluriels de bercail, émeu?... Nous continuons notre étude commencée dans le numéro 47.

• Les mots en -AIL
Ils forment, généralement, uniquement leur pluriel en -AILS; les exceptions sont:
- Pluriel en -AUX seulement:
BAIL
CORAIL
FERMAIL
GEMMAIL
SOUPIRAIL
SURTRAVAIL
TELETRAVAIL
VANTAIL
VENTAIL
VITRAIL
- Pluriel en -AUX ou -AILS: EMAIL et TRAVAIL
- Pluriel spécial: AIL qui fait AILS ou AULX
- Pas de pluriel: BERCAIL et BETAIL

• Les mots en -OU
Vous savez sûrement depuis l'école primaire qu'ils forment leur pluriel en -OUS, sauf: BIJOU, CAILLOU, CHOU, GENOU, HIBOU, JOUJOU et POU, qui font leur pluriel en -OUX.

• Les mots en -AU
Ils forment leur pluriel en -AUX, sauf: LANDAU, SARRAU et UNAU (pluriel en -AUS)

• Les mots en -EU
Ils forment leur pluriel en -EUX, sauf:
- BLEU, EMEU, LEU, PNEU (pluriel en -EUS)
- CAMAIEU, EMPOSIEU, ENFEU, FEU et LIEU (pluriel en -EUS ou -EUX)

• Autres pluriels irréguliers
BONHOMME: BONHOMMES ou BONSHOMMES
CIEL: CIELS ou CIEUX
LADITE: LESDITES
LEDIT: LESDITS
MADAME: MESDAMES
MONSIEUR: MESSIEURS
ŒIL: ŒILS ou YEUX

Nous examinerons dans notre prochain numéro les pluriels des mots d'origine étrangère...



Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

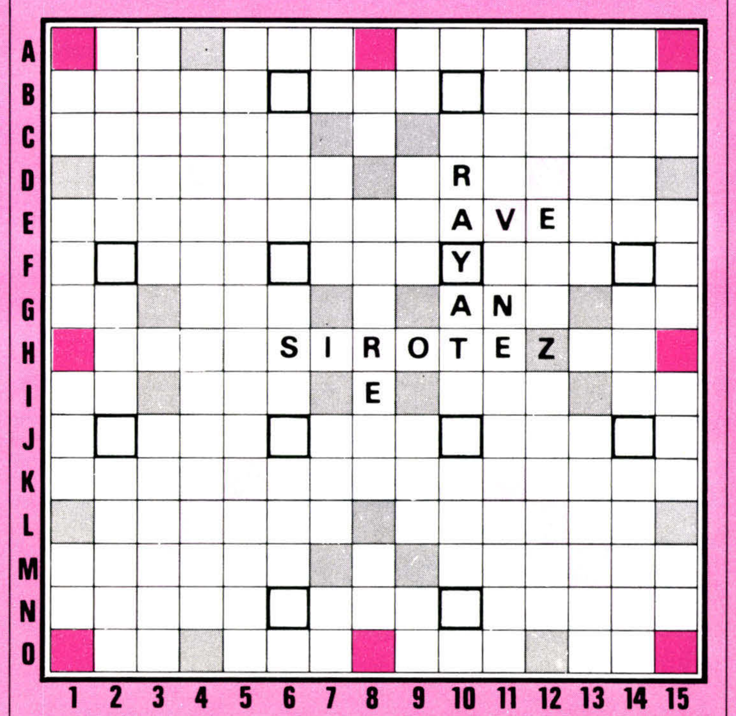
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
E D P R E U A			
A + A V L I R T	EPERDU	H3	24
A E S T T L H	LAVERAIT	5E	94
R E N I N G O	ATHLETES	3B	76
I B G M O I E	LONGRINE (1)	E5	70
I M + I S L E O	BIGOTE	L1	24
– F S L U A E V	LIMOGE	8A	27
L + E E E T N N	FAUVES	F10	39
L N T + O U R ?	EBENE	1K	21
S M D K S I I	ULTR(A)SON	15A	122
– L E E Y A D P	MAKIS	J4	35
A D L + A R S S	PAYEE	B2	36
D R + W X A N I	SALSA (2)	8J	21
N W + T J C A E	RADIEUX	12A	36
– O O U Q Z C B	JE	2F	52
B O U Z + S E I	COQ	1G	41
W N N H M T U	BOSSUIEZ (3)	O5	79
M N N W + C I ?	HUAT	N6	32
– N T ? U A E F	HIC	D3	30
M N D R A W	ENFUTA(I)	14H	86
	RANZ	12L	26
	TOTAL		971

Partie jouée au Forum 111.
1er Michel Lahmi: 884 points.
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) LONGRINE: pièce de construction horizontale reposant sur plusieurs points d'appui.
(2) SALSA: musique afro-cubaine.
(3) BOSSUER: synonyme de BOSSELER.



Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous avec:
A B C F G H T



Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

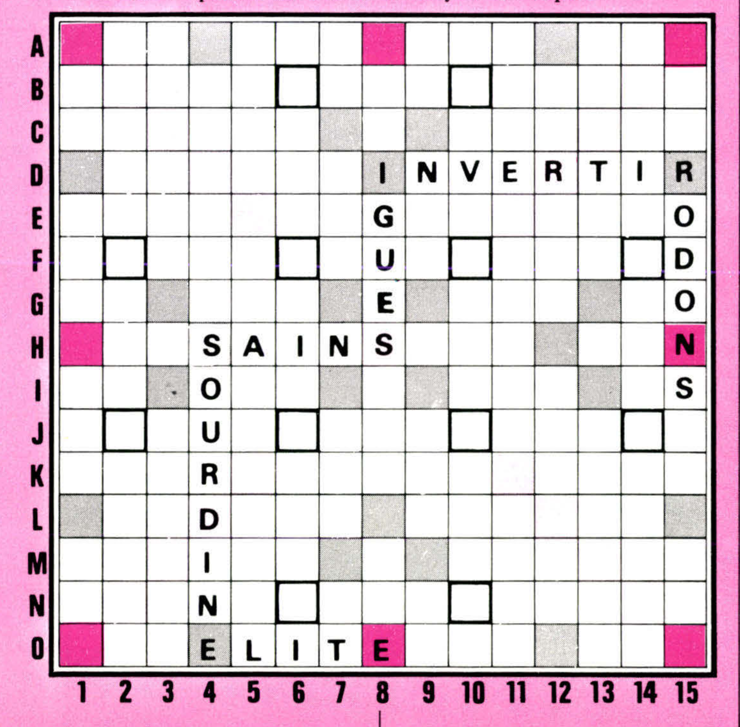
lettre double — lettre triple — mot double — mot triple — ? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1988* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

GRANDS CLASSIQUES



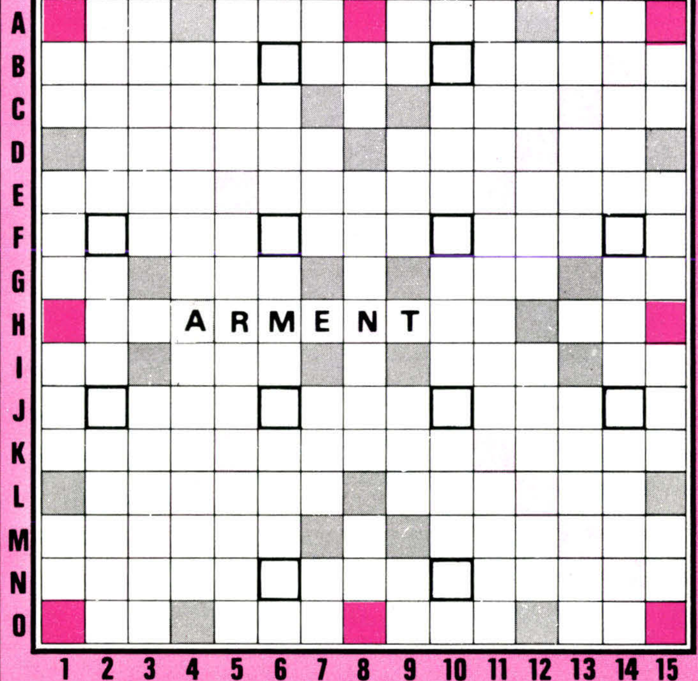
"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 13 Benjamins. Lesquels?



LE DEUXIEME COUP

Au premier coup de la partie, on a placé ARMENT en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec chacun des tirages suivants?

1. A A G I S S T
2. E E I L P T U
3. D E I L N S U
4. A C H I O S U
5. E I O T T T U
6. A A E M O R T
7. E N Q S T U X
8. B I I N O T U
9. A A E I R S S
10. A C L O P T ?



Solutions page 118

DAMES

UN GRAND ESPOIR : KOIVMAN, 13 ANS

STRATÉGIES

Cette année le championnat du monde juniors s'est déroulé à Mori en Italie du 26 août au 5 septembre. La compétition a été remportée par un jeune Soviétique totalement inconnu, Igor Koivman, âgé de 13 ans! Depuis que ce championnat existe, aucun joueur n'avait remporté le titre aussi jeune. On entendra parler certainement de Koivman au plus haut niveau dans quelques années. Deuxième fait extraordinaire, unique dans les annales, notre compatriote Laurent Nicault se trouvait à deux rondes de la fin en tête avec un point d'avance sur ses poursuivants immédiats. Finalement, il ne termine que 4e ne réussissant qu'à annuler dans les deux dernières rondes. Il est précédé de Linssen (Pays-Bas) 2e et Beriswili (URSS) 3e.



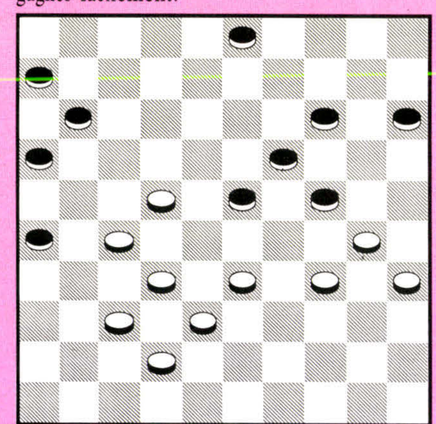
Solutions page 118

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

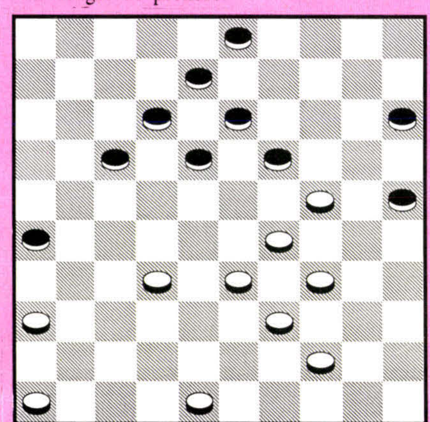
	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Une énorme erreur du Néerlandais Klarenbeek qui va permettre au Soviétique Beriswili de gagner facilement.



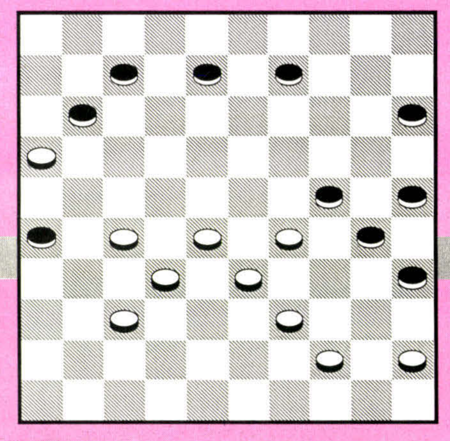
1 *Les noirs jouent et gagnent*

Une attaque qui va permettre aux blancs de faire des choses intéressantes pendant que les noirs sont obligés de prendre.



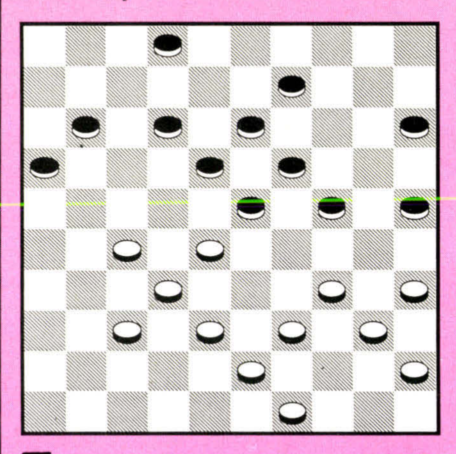
2 *Les noirs jouent et gagnent*

Les noirs, qui ont été dominés jusqu'à maintenant, profitent du temps de repos livré par l'adversaire pour renverser le cours des événements. Comment?



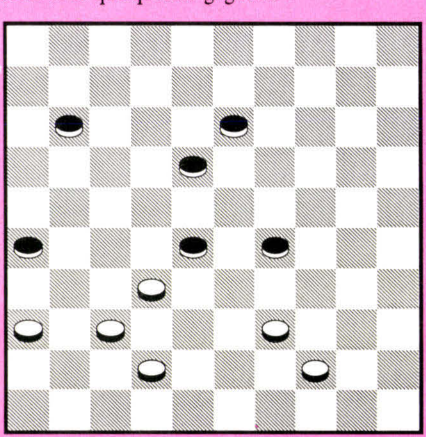
3 *Les noirs jouent et gagnent*

Les blancs, au moyen d'une menace de coup de dame, forcent les noirs à donner volontairement un pion. Comment?



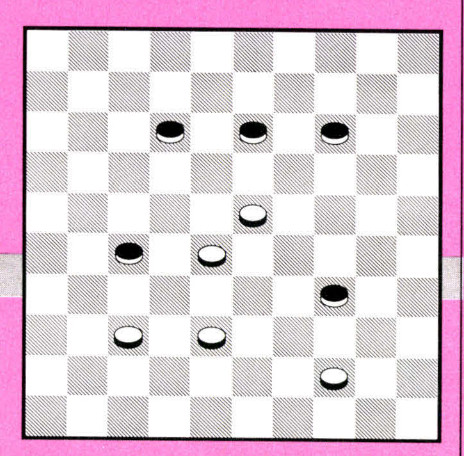
4 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

N'ayez pas peur des échanges. Les deux pour deux sont quelquefois gagnants!



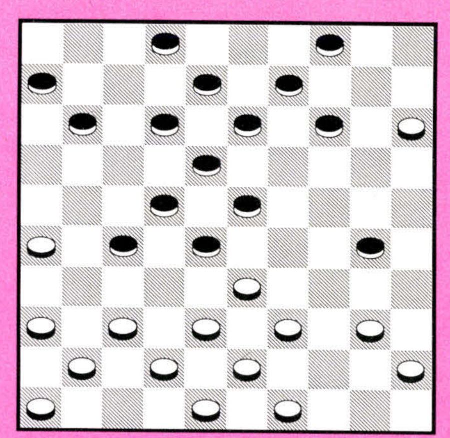
5 *Les noirs jouent et gagnent*

Deux coups et les blancs abandonnent. Lesquels?



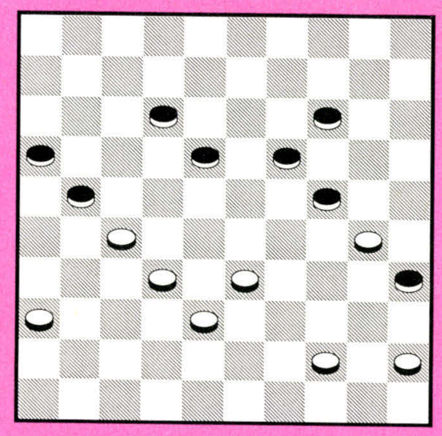
6 *Les noirs jouent et gagnent*

Le coup Philippe est à l'ordre du jour. Le plus surprenant, c'est qu'un joueur africain en soit victime.



7 *Les blancs jouent et gagnent*

Une position dans laquelle il est difficile de croire que les blancs ne disposent plus d'une défense suffisante. Quelques coups très forts suffisent pour emporter la décision. Lesquels?

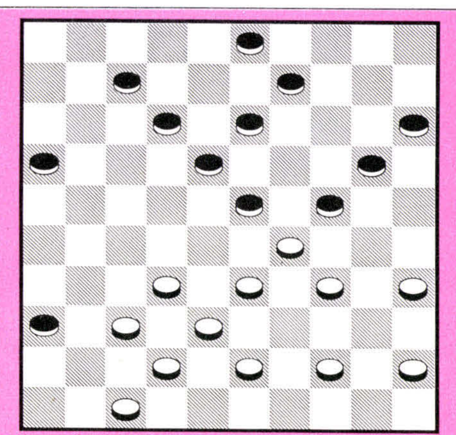


8 *Les noirs jouent et gagnent*

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Mol; Noirs: Koivman
Championnat du monde juniors 1987, 4e ronde.

1. 32-28 (19-23); 2. 28×19 (14×23); 3. 37-32 (10-14); 4. 41-37 (5-10); 5. 33-28
(accélère le développement des noirs. Il était préférable de continuer par 5. 46-41)
5. ...(17-22); 6. 28×19 (14×23); 7. 46-41 (13-19); 8. 39-33 (10-14); 9. 44-39 (11-17); 10. 31-26 (8-13)!
(interdit la prise du "marchand de bois" par 11. 37-31 et 12. 32-27. Sur 11. 37-31? (23-29); 12. 33×24 (20×29); 13. 34×23 (19×46) (N+))
11. 36-31 (6-11); 12. 32-28 (sur 12. 41-36 les noirs pourraient placer un bon pion taquin par 12. ...22-27)
12. ...(23×32); 13. 38×27 (16-21)
(plus ou moins forcé mais néanmoins fort. Les noirs ne pouvaient pas tolérer que les blancs prennent le marchand de bois par 14. 41-36)
14. 27×16 (22-28); 15. 33×22 (18×36)
(ce deux pour deux va provoquer momentanément une baisse de tension qui n'est qu'apparente, la présence des trois pions de bande 16, 26 et 36 amenant presque toujours des positions aiguës très difficiles à évaluer)
16. 37-32 (12-18); 17. 41-37
(naturel mais contestable. Les blancs éliminent la possibilité de former la flèche 41-37-32 qui permet, en cas d'occupation de la case 23, d'échanger par 32-28)
17. ...(7-12)!
(un coup qui montre que le Soviétique connaît les derniers développements de la théorie)
18. 16×7 (2×11)
(Koivman s'est débarassé du pion 16 qui se révèle gênant dans ce genre de positions)
19. 42-38 (19-23)
(les noirs peuvent en toute quiétude occuper la case 23, les blancs n'ayant pas la possibilité de pionner par 32-28)
20. 50-44 (14-19); 21. 48-42 (9-14); 22. 34-29
(si 22. 38-33 (36-41!); 23. 36×47 (23-29); 24. 33×24 (20×29); 25. 34×23 (19×48) (N+))
22. ...(23×34); 23. 40×29 (4-9); 24. 39-33 (1-7)!
(un choix important qui élimine la possibilité de former la flèche 6-11-17, la flèche 7-12-18 se révélant plus importante pour la suite)
25. 44-40, 19-24!
(le faux marchand de bois : 3 pions 15-20-24 contre 3 pions blancs 35, 33 et 29)
26. 49-44 (14-19); 27. 32-27 (11-16!)
(un coup d'attente très utile)
28. 37-32, (17-22!); 29. 40-34
(fait preuve de lucidité 1. 29. 32-28 (22×31); 30. 26×37 (18-23); 31. 29×18 (12×41) (N+)
2. 29. 44-39 (16-21!); 30. 40-34 (19-23) et les blancs sont ligotés)
29. ...(22×31) 30. 26×37 (19-23)
(enchaîne le centre droit des blancs. Voir le diagramme)
31. 32-27 (3-8); 32. 43-39
(1) Si 32. 37-32 (22-28); 33. 33×22 (24×33); 34. 38×29 (16-21); 35. 27×16 (18×40); 36. 35×44 (N+)
2) Si 32. 38-32 (16-21); 33. 27×16 (23-28); 34. 32×23 (20-25); 35. 29×20 (18×29) (N+)
3) Si 32. 44-39 (23-28); 33. 33×22 (24×44) (N+))
32. ...(12-17); 33. 45-40 (17-22)!
(1) Si 33. (8-12); 34. 47-41 (36×47); 35. 38-32 (47×38); 36. 33×42 (24×33); 37. 39×8 (12×3) avec égalité



Après le coup 30.

2) Si 33. ...(17-21?); 34. 27-22 (18×27); 35. 29×18 (13×22); 36. 33-29 (24×33); 37. 39×26 (B+)
3) Si 33. ...7-12; 34. 35-30 (24×35); 36. 27-22 (17×28); 37. 33×22 (18×27); 38. 29×7 (8-12); 39. 7×18 (13×22)
4) si 33. ...(13-19); 34. 35-30 (24×35); 36. 29-24 (19×30); 37. 34×1 (B+))
34. 37-31 (16-21!)
(il fallait éviter le dégagement 35. 47-41 (36×47); 36. 38-32 (47×38); 37. 33×42 (24×33); 38. 39×17)
35. 27×16 (36×27); 36. 42-37 (20-25)
(forcé les blancs menaçant de gagner un pion par 36. 38-32 (27×38); 37. 33×42 (24×33); 38. 39×17. Et sur 35. ...(23-28); 36. 29-23 (28×19); 37. 38-32 (27×29); 38. 34×1 (B+))
37. 29×20 (25×14)
(les blancs ont réussi à se dégager de l'enchaînement mais leur position reste précaire)
38. 37-32 (27-31); 39. 47-42 (13-19); 40. 42-37 (31×42); 41. 38×47 (15-20)!
(menace de profiter de la position molle 35, 40, 34 par 20-25)
42. 35-30 (8-12)!; 43. 33-29
(une pénible nécessité. Les noirs menacent 43. ...(23-28); 44. 32×23 (18×38) et si 43. 33-28 (22×33); 44. 39×28 (20-25); 45. 40-35 (23-29); 46. 34×23 (25×34) (N+))
43. ...(20-25); 44. 40-35 (23-28!); 45. 32×23 (19×28)
(après cet échange, les noirs ont deux plans gagnants: soit déborder sur l'aile gauche affaiblie des blancs, soit paralyser les pions blancs situés sur la droite).
46. 30-24 (22-27); 47. 24-20 (9-13); 48. 20×9 (13×4); 49. 47-42
(1) si 49. 35-30 (27-31); 50. 30-24 (18-23); 51. 29×18 (12×23); 52. 44-40 (31-37); 53. 40-35 (4-10); 54. 35-30 (10-15) (N+)
2) si 49. 29-24 (18-23) et les blancs sont ligotés)
49. ...(27-31); 50. 44-40 (31-36); 51. 42-37 (18-23)
(met en lumière la faiblesse de la position molle constitué par les 3 pions blancs 40, 35 et 34)
52. 29×18 (12×23); 53. 35-30
(perdant mais il n'y a plus rien)
53. ...23-29; 54. 34×32 (25×43); 55. 32-27 (43-48); 56. 16-11 (48×6!) (N+)

ENTAME A SANS-ATOUT

STRATEGIES

Nous avons traité, dans la dernière rubrique, des principes d'entame à sans-atout ; nous poursuivons par le choix de la carte d'entame.

Règles générales :

• Si vous entamez votre longue, donnez priorité à la séquence, sinon entamez la quatrième meilleure (carte en caractère gras).

Exemples :

1. D 8 6 **3**
2. R D 5 **4** 2
3. D 10 7 **5** 3
4. **R** D V 7 2
5. **R** D 10 7
6. A **V** 10 7 2
7. A R 8 **6** 4

Rappel : On appelle séquence à sans-atout, une couleur comportant trois honneurs dont au moins deux qui se suivent.

Cas particuliers :

8. **D** V 9 6
Entamez la Dame pour ne pas livrer le 10 au déclarant, il vous reste Valet-9 en fourchette.

9. **9** 8 7 5 2
L'entame moderne du 9 montre une séquence sans honneur supérieur, ce qui permet au partenaire de changer de couleur s'il n'a pas le complément nécessaire.

10. A 9 8 **7** ou R 9 8 **7** ou D 9 8 **7**
L'entame du 9 dénierait des honneurs supérieurs, entamez la quatrième de la couleur.

11. A **R** V 2
Classiquement l'entame du Roi à SA montre R D V ou R D 10 ; vous disposez à présent d'un troisième cas.
L'entame du Roi à SA indique trois honneurs, le partenaire peut ainsi jeter sa Dame (ou l'honneur complémentaire) ou à défaut montrer sa parité.

12. **A** R × (×)
Ce cas est le corollaire du précédent, l'entame de l'As promet le Roi dans une couleur sans avenir, le partenaire appelle ou refuse.

• L'entame dans la couleur du partenaire :
Priorité à la séquence, sinon entamez en pair-impair.

13. D 6 **3**
14. A 5 **4**
15. **V** 10 3
16. **D** V 3
Vous remarquez que deux honneurs suffisent pour considérer l'ensemble comme une séquence. L'entame en tête de séquence permet de ne pas bloquer la couleur du partenaire. Le principe est le même si vous faites une « fausse entame ».

• Contres réclamant une entame anormale :

a) Contre réclamant l'entame pique :

S	O	N	E
1SA	–	3SA	X

ou

S	O	N	E
1SA	–	2♣	–
2×	–	3SA	X

Ces deux cas résultent de règles arbitraires adoptées par la grande majorité des joueurs français.

b) Contre réclamant la première couleur annoncée par le mort :

S	O	N	E
1♦	–	1×	–
1SA	–	3SA	X

Votre partenaire a du jeu et n'a pas pu se manifester au premier tour, il garantit la chute par l'entame dans la première couleur annoncée par le mort.

c) Votre partenaire a contré une annonce artificielle : entamez dans cette couleur.

S	O	N	E
1SA	–	2♦ (*)	X
–	–	3SA	

* Texas ♥
Le contre du Texas indique du jeu et une couleur convenable.

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
	1♣	X	–
?			

1.
♠ D 10 6 4
♥ 8 2
♦ 8 6 4 3
♣ A R 3

2.
♠ V 9 7 6 5 4
♥ 8 4
♦ A D 7 6
♣ 2

3.
♠ A V 7 6
♥ R D 8 3
♦ 7 6 4
♣ 8 3

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
			3♦
?			

4.
♠ A D 7 6
♥ V 3
♦ A 10 4 3
♣ R V 4

5.
♠ V 2
♥ A 10
♦ R 10 4
♣ A R D 10 7 6

6.
♠ A R V 10 6
♥ A R V 8 3
♦ 10 4
♣ 3

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
		1♦	–
1♥	–	1♠	
?			

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.

♠ 8 6 5
♥ R 10 3
♦ D V 2
♣ A 10 8 4

N / O E / S

♠ R D 7
♥ A D 9 6
♦ –
♣ R V 9 7 6 5

Sud joue 6 ♣ sur l'entame de l'As ♦.

Cote 6 points

15.

♠ R 6 5 4
♥ 8 2
♦ R D 4
♣ A V 6 2

N / O E / S

♠ A 9 8 7 3
♥ A 7 3
♦ A 6
♣ R D 4

Sud joue 6 ♠ sur l'entame du Roi ♥. Vous prenez de l'As et tirez As, Roi d'atout ; Est défausse au deuxième tour.

JEU DE LA DÉFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
1 SA	–	3 SA	

18.

♠ R 6 4
♥ R 2
♦ D V 9 7 6
♣ 10 7 3

N / O E / S

♠ A 2
♥ 8 5 4
♦ 10 5 3 2
♣ V 9 8 2

Ouest a entamé la D ♠, pour le 4 au Nord, que faites-vous ?

GRANDS CLASSIQUES

7.
♠ 3
♥ A 7 6 4
♦ R V 8 6 4
♣ V 7 6

8.
♠ V 8 2
♥ A D V 8 6 4
♦ A 3
♣ 8 3

9.
♠ A R V 4
♥ A D 7 6
♦ D 3
♣ 8 6 5

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

Cote 3 points

10.
♠ R 10 4 3 2

N / O E / S

♠ A 9

11.
♠ A R V 10 4 3

N / O E / S

♠ 8 2

Cote 4 points

13.

♠ R 7 4 2
♥ 5 4
♦ R 10
♣ R 9 8 7 6

N / O E / S

♠ A 8 3
♥ A R 6
♦ D 9 7 3
♣ A 10 4

Est a ouvert les enchères par 1 ♥ Sud joue 3SA. Ouest entame le 10 ♥, vous laissez passer, Ouest continue du 2 ♥.

Cote 5 points

14.

♠ R D 7 2
♥ V 9
♦ 6 5 4
♣ V 10 3 2

N / O E / S

♠ 8 4 3
♥ A R 8 6 4 2
♦ R 8
♣ A R

Sud joue 4 ♥ après une ouverture d'Est à 1SA. Ouest entame le 3 ♦ pour l'As d'Est qui continue ♦.

ENTAME

Donnez, pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
1♦	–	1♥	–
1SA	–	3SA	X

16.

♠ V 10 7 5 2
♥ 8 2
♦ V 4 3
♣ 10 9 8

Cote 3 points

S	O	N	E
1SA	–	2♣	–
2♥	–	3SA	X

17.
♠ 8 5
♥ V 10 8 4
♦ D 7 6 5 3
♣ 9 6

Solutions page 119.

Cote 8 points

S	O	N	E
1 SA	–	3 SA	–

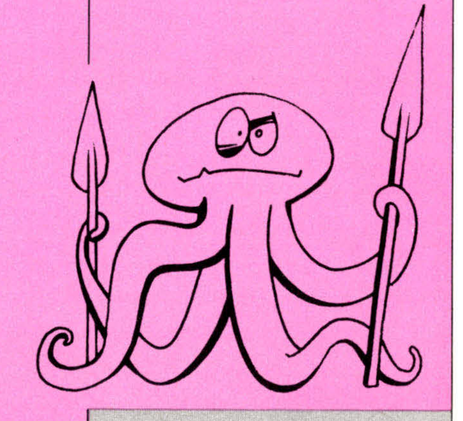
19.

♠ 5 4 3
♥ 9 2
♦ A D 10 7
♣ R 10 5 4

N / O E / S

♠ A V 2
♥ V 10 8 7
♦ R 3 2
♣ 8 3 2

Ouest entame le 9 ♠, vous prenez de l'As, Sud fournit le 10. Quelle carte rejouez-vous ?



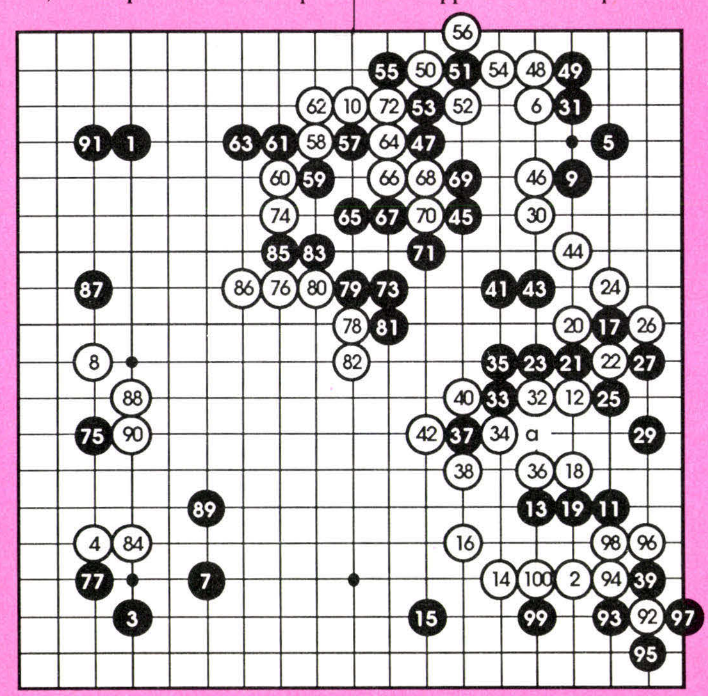
MOUSSA-COLMEZ, QUATRIEME!

STRATÉGIES

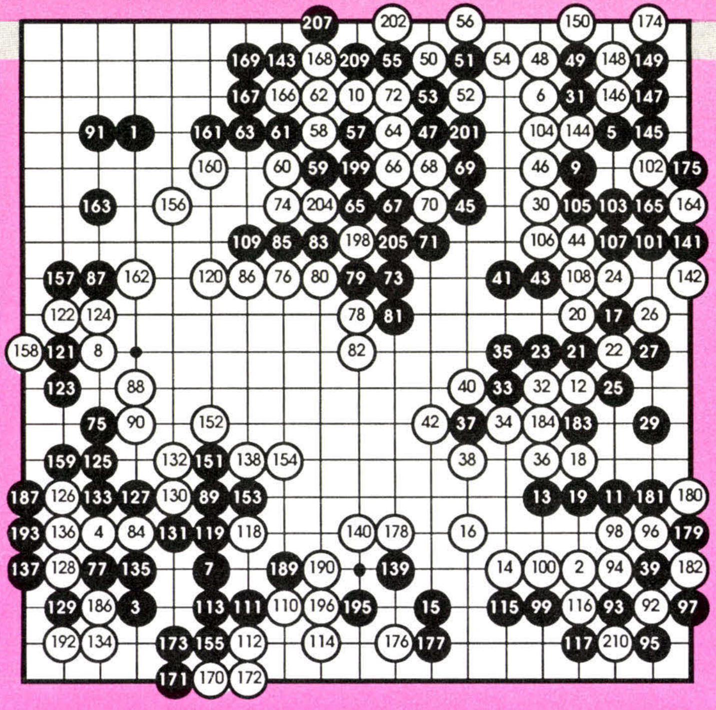
Ce n'est jamais que la quatrième fois que Pierre Colmez et André Moussa se retrouvent en finale du championnat de France! C'est aussi la quatrième fois que Moussa sort vainqueur de la confrontation, après deux parties un peu folles.

PREMIÈRE PARTIE

Un plan pour la bagarre (1-10)
Moussa, avec les blancs, laisse le noir occuper trois coins et approche deux fois; les coups 7 et 9 sont un peu lents, mais bien dans le style de Pierre Colmez qui se justifie ainsi: *"Plus tard j'aurai le choix entre l'invasion en 53 et celle en 75."* Pierre préfère les combats violents aux développements classiques et il estime, sans doute, que c'est sa meilleure chance contre André Moussa, supérieur en théorie.



1.
1re partie de la finale du championnat de France 1987, Lyon 17 octobre Noirs: Colmez; Blancs: Moussa Coups 1 à 100 28 en 17.



2. 1re partie Noirs: Colmez ; Blancs: Moussa. Coups 1-210 KO: 28 en 17, 185, 191, 197, 203 en 179, 188, 194, 200, 206 en 182, 208 en 92.

Cependant, les coups 8 et 10 ne sont pas que calmes; ils diminuent considérablement l'influence du *Hoshi* noir en 1 en occupant ses extensions naturelles.

Déjà le tournant? (11-16)
La prise en tenaille en 12 est le seul coup que Moussa critique dans son début de partie. Selon lui, si le noir répond en **a**, le blanc aura du mal à contrer son influence; 13 satisfait le blanc, mais c'est un coup plausible; en revanche 15 est certainement incorrect; il fallait jouer 20 ou 17. L'échange de 15 pour 16 rend le noir faible des deux côtés. Les conséquences, fâcheuses, ne vont pas tarder.

Première bagarre (17-42)
21 déclenche le combat. En réponse à 24, la descente noire en 26 ne donnerait rien; il faut tourner avec 25 et 27; 29, selon Moussa est trop obstiné: il faut simplement jouer en 32. Après l'échange 30-31, le blanc sort sa pierre. 36 est désagréable pour le noir (était-il possible de jouer **a**, suivi de 37, à la place de 35?). Après 38, le noir ne peut pas résister et doit vivre avec 39. Du coup le blanc capture une pierre avec 42 et obtient une influence magnifique; la pierre 15 est plus faible que jamais.

Stabilisation (43-73)
Les pierres noires centrales ne sont

pas à l'aise non plus et s'éloignent le plus vite possible de l'influence blanche.

Mais le blanc résiste : 48 menace le coin, et après l'échange 51-57, il maintient la pression avec 58 et 60; 61-63 est la réponse la plus sévère. Ensuite, le noir sacrifie le menu fretin pour pouvoir se stabiliser avec 73.

Echanges (74-100)

Pour titiller encore les pierres noires, le blanc sort sa pierre en 74. Le noir estime que son groupe n'est pas en danger et envahit en 75; blanc décidément joue l'influence avec 76 et, encore une fois, le noir ne répond pas directement — le blanc non plus d'ailleurs. C'est un festival de *Tenuki* (réponse indirecte).

Avec 78, plus question de plaisanter, il faut vivre (79-83). Blanc répond enfin en 84, et le noir utilise sa pierre d'invasion comme pierre de sacrifice avec 87 et 89.

Coup de théâtre (92-100) : pour

prendre l'initiative et apporter une aide à la pierre 15 (quel souci !) le noir sacrifie un groupe contre le coin.

Encore de grands échanges (101-138, figure 2)

L'échange 118-119 est sans doute imprudent; quand le blanc résiste avec 122, noir mine sa formation de l'intérieur et capture cinq pierres. Le blanc s'en tire néanmoins en fermant le centre avec 138.

La fin de partie (139-210)

Les spectateurs penchent pour une victoire noire, mais le centre blanc est très grand; 139 était peut-être meilleur en 195 et 146-150 un peu prématuré: le blanc perd l'initiative. Le dernier combat est lancé avec le *Ko* en 182. A ce moment-là, Colmez est en *byo-yomi* (il n'a plus de temps) et Moussa calcule d'abord qu'il ne peut pas se permettre de lâcher le moindre point, ensuite qu'il a une grosse menace de *Ko* de plus que son adversaire. 198 est le coup de grâce. Le noir capture dix pierres mais reperd le coin Sud-Est, et il n'y a plus de partie. Les coups après 210 ont été omis.

MOUSSA-COLMEZ, BIS

La deuxième et décisive partie de la finale est marquée par deux événements : la stratégie spéciale d'André Moussa avec un premier coup au point 5-5 et le succès rapide de cette stratégie, un grand groupe blanc étant rapidement capturé.

Les trois premiers coups noirs sont très inhabituels, mais il est toujours très difficile de contrer de manière satisfaisante ce genre de début. Premier doute au coup 18: que fait le noir si blanc joue 19? Immédiatement après, 20 serait meilleur en **a**: un coup noir en **b** menace la vie du coin. Mais les plus grosses critiques concernent la classique combinaison 24-26 qui ne suffit pas à stabiliser le blanc et rend le coin noir trop solide. Une sortie légère en 29 était plus prometteuse. L'invasion du coin avec 30 semble nécessaire, mais quand le noir joue 41, blanc est déjà très mal en point.

Le *Ko* en 53 ne sort pas d'affaire le groupe blanc. Colmez choisit de sacrifier son groupe, mais pouvait-il faire autrement? Il rate malheureusement une occasion : 88 aurait dû être joué en 95; le groupe noir pour vivre sur place est alors obligé de sacrifier deux pierres, en 94 et 93, ce qui renforce considérablement le dispositif blanc. Le résultat aurait alors dépendu du succès ou de l'échec d'une invasion noire, les chances étant cependant meilleures pour le noir. Après 118, la vie dans le coin en 119 est suffisante, bien qu'il y ait d'autres possibilités, avec la faiblesse en **c** et l'invasion en **d**.

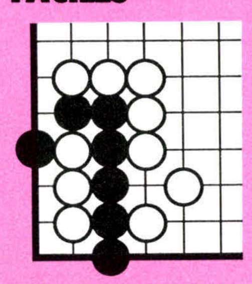
Le blanc essaie de jouer le plus sévèrement possible (124) mais le *Ko* qui s'ensuit avec 149 permettra au noir d'exploiter trop facilement la faiblesse en **c**.

Le blanc abandonnera avec une quinzaine de points de retard. S'il joue 124 en 125, le blanc perd sûrement, d'au moins cinq points.

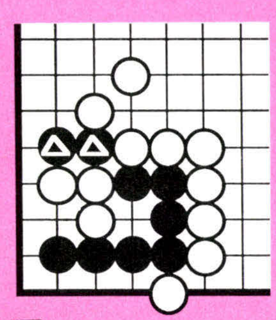
3. Championnat de France: Finale. 2e partie: Noirs: Moussa; Blancs: Colmez Coups 1-149.

EXERCICES

FACILES

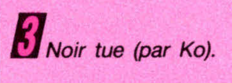


1 *Blanc joue et tue. (Il doit créer une forme morte.)*

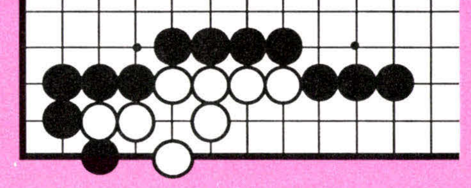


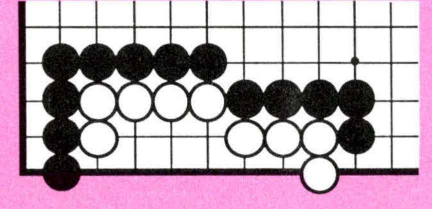
2 *Noir joue et vit en utilisant les deux pierres △.*

MOYENS



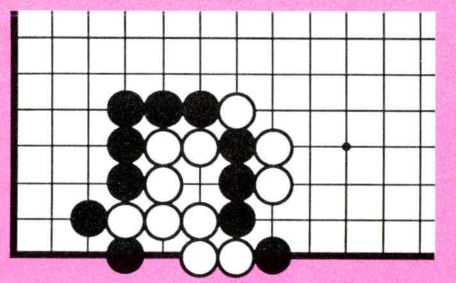
3 *Noir tue (par Ko).*



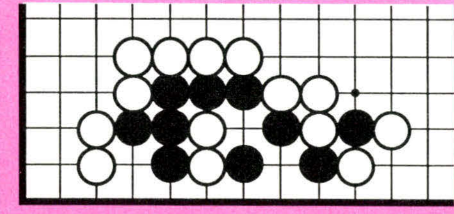


4 *Noir tue (par Ko).*

DIFFICILES



5 *Noir capture blanc. (Comment gagner une liberté?)*



6 *Blanc joue et tue. (Il y a des formes mortes qui ont des allures bizarres.)*

Solutions page 119

TAROT

MELODIE EN SOUS-SOL

Il suffit de participer à quelques Opens bien "dotés", notamment en Triplettes, pour assister à la "symphonie fantastique" dont nous gratifient quelques équipes sans foi ni loi. Ces marginaux, sans doute adeptes du vieil adage "Aide toi, le ciel t'aidera", pensent sûrement que leurs actes de piraterie passent inaperçus et sont convaincus que la fin justifie les moyens.

UNE SEULE CONSIGNE: PRENEZ GARDE!

La Commission Compétition de la Fédération Française de Tarot vient de décider d'imposer en compétition, Individuel et Triplettes, le contrat unique de Garde. C'est en fait l'aboutissement logique du Tarot de comparaison, qui n'est plus du tout un jeu d'enchères mais exclusivement de technique de jeu de la carte. Les contrats de Garde Contre et de Garde Sans ne sont cependant pas complètement enterrés puisqu'ils sont toujours autorisés en duplicate par équipes de 4. Mais, il est obligatoire de prendre, on ne peut pas passer. Le problème des Passe ne se posait d'ailleurs plus depuis que les donnes des tournois officiels sont distribuées par ordinateur.

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Que ces pratiques existent est indubitable. D'anciens "terroristes" repentis sont là pour en témoigner. Certes, les officiels s'insurgent contre ces malversations, mais, bien que vigilants, ils sont souvent occupés à d'autres tâches, et la hantise de compromettre l'issue d'un tournoi les conduit quelquefois à un certain laxisme.

Si la chasse aux "sorciers" se révèle complexe, quelques mesures préventives semblent s'imposer :

- création de "feuilles de dérogation" indiquant clairement les conventions standards utilisées,
- promenade autour des tables proscrite, certains joueurs disposant d'un "sonar" particulièrement efficace, voire de la complicité bienveillante de spectateurs,
- feuille ambulante mentionnant l'entame et l'écart.

Ce dernier point est le plus important. Muni de ces deux informations, l'arbitre peut se forger une opinion sur le déroulement de la donne et demander des explications sur un score douteux. Quand visiblement le flanc est le fruit de manœuvres frauduleuses rendant le score injustifiable, les autorités compétentes doivent procéder à une rectification de la marque, logique autant que dissuasive.

Mais nous sommes certains que vous, c'est la technique pure qui vous intéresse ! Voici de quoi vous entraîner...

De 100 à 75: vous êtes un joueur apprécié
De 75 à 50: vous avez de bonnes bases
De 50 à 25: vous manquez d'entraînement
De 25 à 0: vous devriez approfondir le sujet

Duplicate par Equipes de 4

1. Vous êtes l'auteur d'une Garde en Est avec la main suivante :
A 21 16 14 10 9 8 7 1
♠ D C 9 4 3 2 A
♥ R
♦ C V
♣ /

Votre écart :
A /
♠ /
♥ V 5
♦ D 4
♣ 2 A

Quelle est votre carte d'entame ?

2. Ouest est preneur. Vous êtes en Est avec :
A 17 5 4
♠ C 9 2
♥ C V 8 7 A
♦ /
♣ D C 9 7 4 2 A

Le chien : A 20 16 12 2
♠ R 3
♥ /
♦ /
♣ /

Quelle est votre entame ?

3. Ouest est preneur. Vous êtes en Sud avec :
A 8 4 3 2
♠ 10 7
♥ D V 9 8 6 4 2
♦ C V 4
♣ R 7

Le chien : A 17 13 7
♠ 4 3
♥ /
♦ /
♣ 6

Ouest entame du 5 ♥. Quelle carte jouez-vous ?

4. Est est preneur. Vous êtes en Ouest avec :
A 17 15 13 11 8 2
♠ R 2
♥ C 6
♦ 8 7
♣ R D C 9 6 5

Le chien : A /
♠ 3
♥ 2
♦ /
♣ 10 3 2 A

Est entame de l'As ♣. Vous êtes en main. Que jouez-vous ?

5. Vous avez Gardé en Ouest avec :
A 21 18 17 15 13 10 Ex
♠ /
♥ D 9 4 2
♦ 9 4
♣ D C V 7 6

Le chien : A /
♠ R 6 4 3 A
♥ /
♦ 8
♣ /

Quel est votre écart ?

6. Vous êtes preneur en Est avec :
A 21 18 13 12 11 9 8 6 3 2 1
♠ R A
♥ 10 7 4 2
♦ /
♣ 7

Quel est votre contrat ?

7. Vous êtes preneur en Ouest avec :
A 21 18 9 8 7 6 3 Ex
♠ R D
♥ D 4 3
♦ R 8 6
♣ C 5

Quel est votre contrat ?

8. Vous êtes preneur en Nord avec :
A 21 20 16 13 10 6 Ex
♠ C V 9 5 3 2 A
♥ /
♦ D 6 4
♣ 10

Le chien : A 7
♠ /
♥ R A
♦ /
♣ D C A

Quel est votre écart ?

9. Nord est preneur. Vous êtes en Sud avec :
A 20 15 13 12 10 8 7 6 4 3
♠ D 4
♥ D 5
♦ 9 2
♣ D 2

Le chien : A 16 9
♠ /
♥ /
♦ D
♣ R 6 4

Nord entame du Roi ♣. Montrez-vous votre poignée ?

10. Nord a gardé. Vous êtes en Sud avec :
A 20 19 18 16 14 7 1 Ex
♠ D 10 7
♥ 6
♦ 8 A
♣ R D C 8

Le chien : A 11
♠ 9
♥ C 2
♦ C 4
♣ /

Nord entame du Roi ♥ et continue Dame ♥. De quel Atout coupez-vous ?

Solutions page 119

BENJAMIN HANNUNA

HASARD ET PROBABILITES

Ces tableaux ne donnent que des exemples des probabilités les plus utiles, mais vous serez souvent amené à en calculer d'autres : chance de faire un nombre donné quand certaines cases intermédiaires sont bloquées, probabilité de frapper un pion en position de double ou triple shot, probabilité de faire une case déterminée, etc.
Tous ces calculs vous donneront souvent la solution quand vous hésitez entre deux mouvements, et vous permettront particulièrement d'évaluer vos chances de gain de la partie, et de savoir ainsi quand il faut proposer, refuser ou accepter le videau, auquel nous consacrerons les articles suivants...

Le backgammon est, au sens éthymologique du terme, un jeu de hasard. Hasard vient en effet d'un mot arabe signifiant jeu de dés. Mais que le hasard intervienne ne signifie pas que l'on soit condamné à s'en remettre aveuglément à la chance. Car les effets du hasard se calculent. C'est le domaine du calcul des probabilités.
En voici quelques résultats indispensables.

Vous savez sûrement déjà que vous avez, avec 2 dés, 6×6 = 36 jets possibles. Mais savez-vous tous qu'à ces 36 jets ne correspondent que 21 combinaisons ?

En effet, si chaque double ne correspond qu'à une possibilité sur 36, tous les jets composés de 2 dés différents sont deux fois plus probables que les doubles : 2-1 et 1-2, par exemple, bien que correspondant à deux lancers différents, sont identiques au backgammon, et la combinaison 2-1 a donc une probabilité de 2/36.

Les 36 jets se répartissent donc en 6 doubles ayant chacun une probabilité de 1/36, et 15 combinaisons de 2 dés différents, ayant chacune une probabilité de 2/36...

D'autre part, le fait qu'un double soit joué deux fois au backgammon influe évidemment sur la probabilité qu'on a de faire un nombre donné. Par exemple, on peut faire 8 avec 6-2 (2 chances sur 36), 5-3 (2 chances sur 36), 4-4 (une chance sur 36), mais aussi avec 2-2 (une chance sur 36), ce qui fait une probabilité totale de 6/36.

Vous en savez maintenant assez pour calculer vous-même n'importe quelle probabilité au backgammon, il est cependant plus pratique d'en connaître certaines par cœur, ou au moins d'avoir en tête les ordres de grandeur...

1. Probabilité de faire un nombre donné

Nombre	Probabilité	Pourcentage
1	11/36	31%
2	12/36	33%
3	14/36	39%
4	15/36	42%
5	15/36	42%
6	17/36	47%
7	6/36	17%
8	6/36	17%
9	5/36	14%
10	3/36	8%
11	2/36	6%
12	3/36	8%
15	1/36	3%
16	1/36	3%
20	1/36	3%
24	1/36	3%

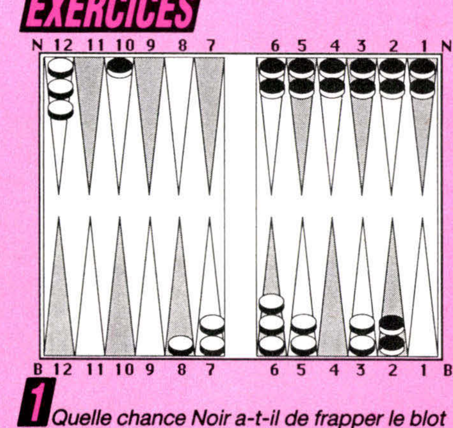
2. Probabilité de rentrer un pion frappé

Nombre de cases fermées	Probabilité de rentrée	Pourcentage
1	35/36	97%
2	32/36	88%
3	27/36	75%
4	16/36	56%
5	11/36	31%

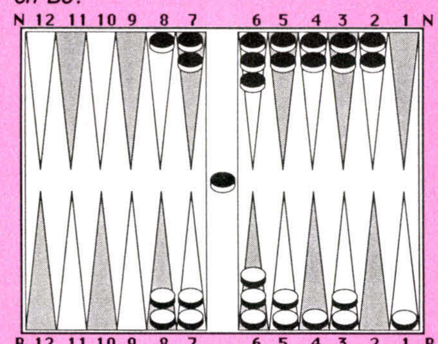
3. Probabilité de sortir 2 pions en un coup (en fin de partie)

Cases où se trouvent les 2 pions	Probabilité	Pourcentage
1 et 1	36/36	100%
1 et 2	36/36	100%
1 et 3	34/36	94%
1 et 4	29/36	81%
2 et 2	26/36	72%
3 et 2	25/36	69%
4 et 2	23/36	63%
5 et 1	23/36	63%
5 et 2	19/36	53%
3 et 3	17/36	47%
4 et 3	17/36	47%
6 et 1	15/36	41%
5 et 3	14/36	39%
6 et 2	13/36	36%
4 et 4	11/36	30%
6 et 3	10/36	28%
5 et 4	10/36	28%
6 et 4	8/36	22%
6 et 5	6/36	17%
5 et 5	6/36	17%
6 et 6	4/36	11%

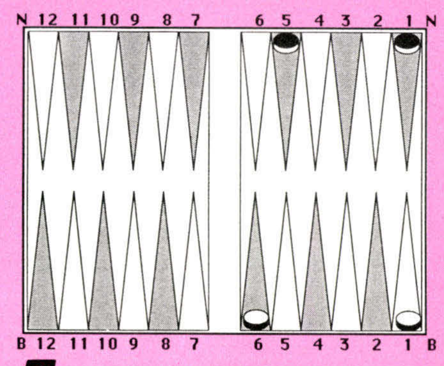
EXERCICES



1 *Quelle chance Noir a-t-il de frapper le blot en B8?*



2 *Quelle chance Noir a-t-il de frapper au moins un blot?*



3 *C'est à Blanc de jouer. Quelle est sa chance de gagner la partie?*

Solutions page 120

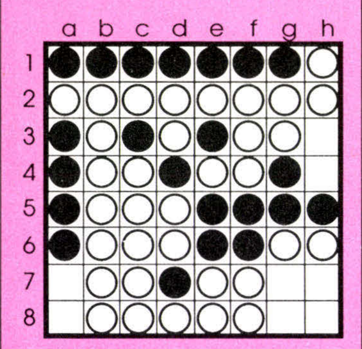
OTHELLO

LA PARITE

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

Si aucun joueur ne passe son tour au cours de la partie, c'est Blanc qui jouera le dernier coup. Il en tire un léger avantage puisque le pion qu'il pose et ceux qu'il retourne sont évidemment définitifs. Dans les mêmes conditions, quand Noir a le trait, il reste un nombre pair de cases vides ; quand Blanc a le trait, un nombre impair. Cette particularité, la "parité", peut jouer un rôle important dans le déroulement des derniers coups.

Considérons le diagramme 1.



1 *Noir doit jouer*

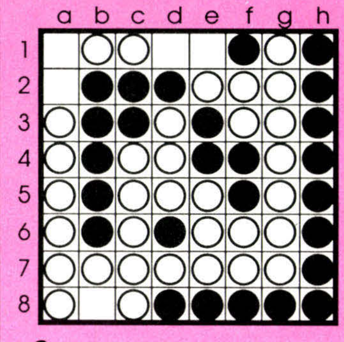
Noir a le trait. Il reste trois trous pairs, c'est-à-dire trois groupes comportant chacun un nombre pair de cases vides (2, 2 et 4). Noir va jouer successivement dans chacun d'eux et Blanc va, par trois fois, avoir le dernier coup dans un trou. Voyons cela en détail.

Le meilleur coup de Noir est H3 (qui retourne G2 et F3, donnant un accès au coin A8). Blanc va alors répondre H4, jouant le dernier coup dans ce premier trou. Noir va continuer avec A8, sur quoi Blanc répond A7, finissant de remplir le deuxième trou. Enfin, Noir joue G8, Blanc G7, Noir H7 (meilleur que H8) et Blanc H8 posant le dernier pion de la partie et gagnant 35 à 29.

Comme, dans la situation normale, la parité est favorable à Blanc, c'est Noir qui doit chercher à la retourner à son avantage. Il a, pour cela, plusieurs moyens.

Si l'un des joueurs passe son tour, les rôles de Blanc et de Noir sont échangés. Noir peut donc chercher à faire passer Blanc ou même essayer de s'obliger à passer, pourvu qu'au total les deux joueurs aient passé un nombre impair de fois (sinon, on revient à la situation d'origine).

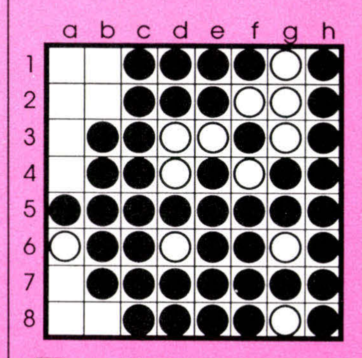
Noir peut aussi essayer de contraindre Blanc à former un trou impair (souvent d'une ou trois cases) dans lequel Blanc ne peut jouer. S'il y parvient, Noir doit essayer d'attendre que le reste du plateau soit rempli avant de jouer dans ce trou. En effet, quand Blanc a le trait, il reste alors, en dehors du trou impair, un nombre pair de cases vides.



2 *Blanc doit jouer*

Ainsi, dans la position 2, Blanc ne peut jouer B7. Il doit donc jouer le premier dans les deux autres trous, Noir y jouant chaque fois le dernier. La meilleure suite A1/A2/D1/E1/P/B8 donne la victoire à Noir : 33 à 31.

Si Noir constitue un trou pair dans lequel il ne peut jouer, Blanc doit y jouer avant que le reste du damier ne soit rempli, sinon il perd la parité.

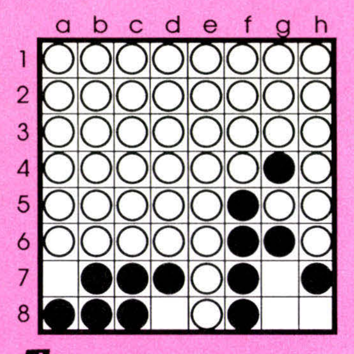


3 *Blanc doit jouer*

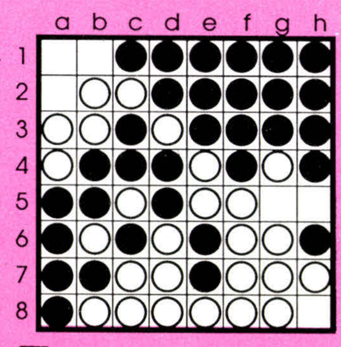
Par exemple, sur le diagramme 3, il y a un trou de 6 cases au coin Nord-Ouest dans lequel Noir ne peut jouer. Le meilleur coup de Blanc est A7 sur quoi Noir doit répondre A8. A ce moment-là, si Blanc joue B8, il fait passer Noir perdant ainsi la parité (c'est Noir qui jouera le dernier coup dans le coin Nord-Ouest) et la partie. Blanc doit jouer A2, Noir A4, Blanc A3, Noir A1, Blanc B8 (laissant un trou de 2 cases où Noir peut jouer),Noir B2 et Blanc B1, gagnant 33 à 31.



Dans les deux positions suivantes, vous devez trouver une suite qui vous permette de terminer la partie en obligeant votre adversaire à passer à chaque tour (c'est-à-dire qu'il ne doit jamais pouvoir jouer).



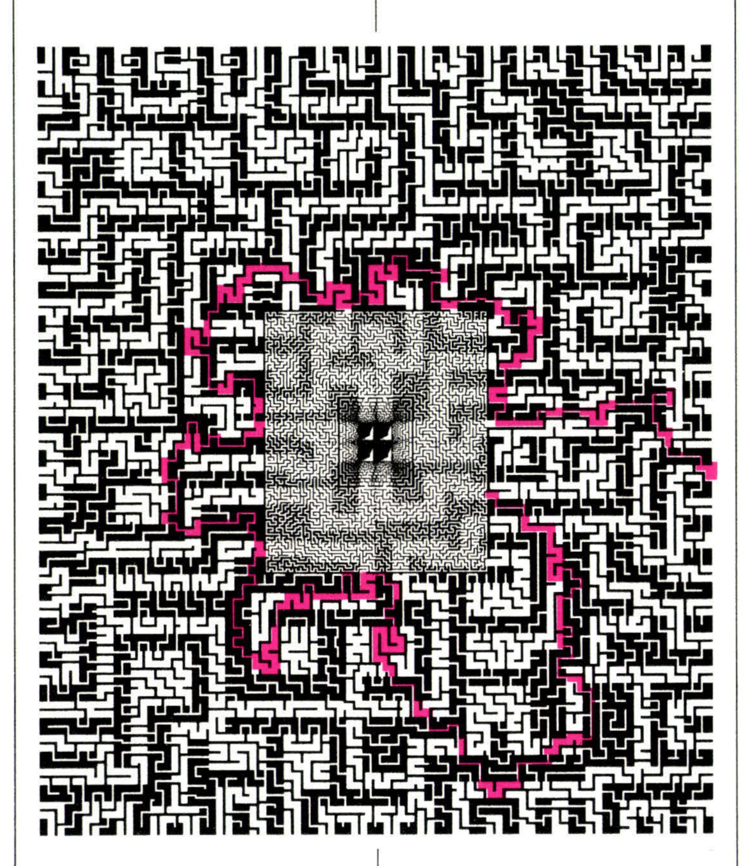
1 *Blanc doit jouer*



2 *Noir doit jouer*

Solutions page 120

SOLUTIONS



▲ PROFONDEURS X

Deux méthodes pour sortir de ce dixième niveau page 64. Une voie classique… ou celle de l'algorithme obtenu au 4e niveau. Les billes étaient placées selon la suite noire - vide - noire. Une bille noire signifiait "à droite", un vide "à gauche". Il fallait donc, pour atteindre la sortie effectuer les changements de directions : DGDDGDDGD… Vous ne pouviez pas vous perdre !

LA CORDE A SAUTE ▶

Page 69, Philippe Fassier vous demandait de trouver le chemin reliant les deux pitons afin de détacher la corde. Vous avez bien sûr franchi les passages secrets ! Sinon…

YIN & YANG

Euh ! Une erreur dans la règle de Yin & Yang ! page 17 du "Magazin". Contrairement à ce que nous avons écrit, le joueur yin peut déplacer les pions de l'adversaire yang, et vice versa…

AVIS

MANIFESTATIONS

• Forum des jeux de rôle à Annecy Centre Bonlieu organisé par la ludothèque MJC des Teppes les 29, 30, 31 janvier 1988. Au programme : expositions, démonstration, initiation, concours de figurines peintes. Tournoi "médiéval fantastique" multi-jeux sur table avec un scénario spécialement créé par François Nédélec. Droit d'inscription : 35 francs. Renseignements et inscriptions à la ludothèque - MJC des Teppes, place des Rhododendrons 74000 Annecy. Tél : 50 57 56 55 sauf le lundi.

• Oyez, oyez aventuriers de tous bords, les Nains des Beaux Monts vous convient à participer au tournoi d'"AD&D" qui aura lieu le 7 février de l'an 88 à 8h : MJC de Hénin-Beaumont. Pour tous renseignements, écrivez à la MJC de Hénin-Beaumont 62110.

• Les Forgerons de l'Epée organisent le dimanche 21 février 1988 un tournoi sur Rêve de Dragon. Ce tournoi se déroulera, en présence de Denis Gerfaux, le créateur du jeu dans la ville de Bouffémont (95) à 25 minutes de Paris par la gare du nord ou la RN1. L'entrée est libre pour les visiteurs qui voudront s'initier aux jeux de rôle ou à certains jeux de plateau. Inscription : 20 F pour un maître, 35 F pour un joueur et 170 F pour une équipe de 5 joueurs et un maître. Pour tous renseignements, écrivez au 56, rue de Provence 95570 Bouffemont ou tél. au 34 69 85 33 ou au 39 91 21 49 entre 19 et 20h30.

• L'Association des élèves de l'ENSPM (dite Sup Phy) organise les 23 et 24 janvier 1988 le premier tournoi de jeux de rôle grand public de Marseille. La manifestation comprendra un tournoi (AD&D, Maléfices, L'Appel de Cthulhu, Légendes et JRTM) et des démonstrations d'autres jeux tels que : Stormbringer, James Bond, Paranoïa, Bushido, Rêve de dragon.
Le samedi après-midi les concurrents devront choisir un scénario parmi les trois jeux suivants : AD&D, Maléfices, L'Appel de Cthulhu. Le dimanche matin, idem avec : AD&D, Légendes et JRTM. Enfin un scénario d'AD&D sera obligatoire et identique pour tous les concurrents le dimanche après-midi. Inscriptions : toute personne, école, club peut s'inscrire d'ores et déjà à l'école en précisant les modules auxquels il/elle désire prendre part (droits de participations : 25 F - hébergement gratuit pour les soixante premiers). Club Orc'n Troll, domaine universitaire de Saint-Jérôme, avenue Escadrille Normandie-Niémen, 13013 Marseille. Tél : 91 98 19 20.

• Belphégor et les Seigneurs de l'Astrolabe organisent la IV[e] journée ludique de l'Astrolabe le samedi 27 février 1988 de 9h30 à 19h à l'université de Jussieu. Au programme de cette merveilleuse journée : tournois de jeux de rôle médiévaux fantastiques : AD&D, Rêve de dragon, Runequest et JRTM. Tournois de jeux de plateau : Diplomacy et Supergang. Buffet prévu. Rens. et inscriptions (25 F) : Belphégor c/o Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél : 64 68 42 13.

• Jetdor 88, convention nationale de jeux de rôle, tournoi 20-21 février 1988, exposition, jeux libres, journée-créateurs le 22 février à Vitrolles.
20 février : AD&D, L'Appel de Cthulhu, semi-réel contemporain.
21 février : MERP, Chill, James Bond, AD&D, Stormbringer, semi-réel médiéval. Inscription à la Maison pour tous, Centre Culturel George-Sand, BP 151, 13127 Vitrolles. Tél : 42 89 80 77 ou 42 89 71 96. Inscription au plus tard le 12/2/88.

• La fédération française d'Othello et le club Saint-Michel Informatique organisent le 13 mars 1988 le deuxième tournoi de Saint-Michel. Ce tournoi oppose entre eux des programmes écrits par des amateurs. Pour en situer le niveau il suffit de dire que la machine dédiée "Reversi Challenger" de Fidelity Electronics, conçue par les auteurs du célèbre "Chess Challenger" n'a pu gagner que trois des cinq rencontres. Pour cette seconde édition, nous pensons d'ores et déjà recevoir la visite de concurrents étrangers, mais aussi créer une catégorie réservée aux programmes écrits en Basic (ou autres langages évolués) dans le but d'attirer ceux des programmeurs qui n'ont pas l'Assembleur pour langue maternelle ! François Aguillon, 4, rue Raie Tortue, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél : 69 08 54 89 (bureau), 69 01 75 87 (soir)

• Championnat de France de Kriegspiel Premier Empire : 158 joueurs appartenant à 12 clubs se sont affrontés cette année pour la sixième édition de ce championnat. Les principales règles jouées ont été Les Aigles et Les Trois Couleurs. Arrivent aux premières places du classement : J.-F. Gantillon, M. Legrand, A. Roudil, R. Legros, E. Dobson...

CLUBS

• L'Association corse de jeux de simulation tient à vous signaler son installation dans les locaux de la Ruche Familiale de Bastia, rue Miot. Elle animera des parties de Runequest, Chill, Stormbringer, ainsi que des concours de wargames divers tous les lundis à partir de 20 heures, en attendant de nouveaux créneaux horaires. Au programme également, un diorama (15 mm) de 12 m² représentant la bataille de Cannes entre Hannibal et les troupes romaines, ainsi qu'un fanzine à paraître en janvier 1988. Pour tous renseignements : Tél : 95 30 30 41 le soir ou 95 32 14 37 heures des repas.

• Oyez Oyez braves aventuriers, le club de Roman (26) a enfin un nom : Le Paravent Dromois. On y joue à beaucoup de jeux de rôle le mercredi, le samedi, le dimanche de 14 à 19h et le jeudi après-midi de 17h30 à 20h. Pour en savoir plus, contactez Laurent au 75 70 47 57.

• Le club Les Rêveurs associés réunit toujours, à intervalles (très) irréguliers, tous les inconditionnels de AD&D, de L'Appel de Cthulhu et de Paranoïa du secteur. Contactez à vos risques et périls Gilles Delmiglio, 6, avenue Charles-Fauvety, 95220 Herblay. Tél : 39 97 29 98.

• Le club 608 d'échecs vous propose plusieurs formules pour jouer aux échecs, soit de chez vous, par téléphone, toutes sortes de compétitions ou parties, soit la correspondance téléphonique en donnant son coup et dans les 48 heures, votre adversaire vous rappelle.
Deuxième formule, le cercle en tête à tête : L'Echiquier Paris-Nord, 18 bis rue de Dunkerque, 75010 Paris. Gare du Nord. Accès cour des départs. Ouvert le jeudi à 17h et le samedi à 14h. Toutes compétitions. Possibilité cours pour débutants. Licence FFE ou FSGT.
Club 608 d'échecs par téléphone, M. Clauzel, 1612 allée du vieux pont de Sèvres, 92100 Boulogne. Tél : 46 20 13 14 ou 46 04 91 09 après 17h.

• Le Saigneur des Agneaux recrute MD et joueurs en vue de parties sanglantes les samedis et éventuellement les dimanches. Hémoglobine et frissons garantis !! S'adresser à MJC des Teppes. Place des Rhododendrons 74000 Annecy. Tél : 50 57 56 55.

• Voici quelques semaines déjà que notre horde se réunit au Centre de loisirs des Deux Villes (392, rue Pasteur, 33200 Bordeaux) pour pratiquer diverses activités réjouissantes : jeux de rôle, wargames, figurines. Ceci le samedi à partir de 14h jusqu'à une heure avancée et chaque semaine sans aucune sorte d'exception. Renseignements : Tél : 56 06 34 57.

• Maîtres de jeux, joueurs confirmés ou débutants, venez rejoindre l'Epée des Brumes pour participer ainsi que ses 30 membres (de 20 à 28 ans) aux 2 parties hebdomadaires d'AD&D dans Paris et sa banlieue. Préparez vos dés et téléphonez à Mathieu Ronda au 60 20 47 69.

• Du 9 au 15 mai 88, stage de jeux divers à La Valérane, à Carqueiranne dans le Var. Animation par des professionnels, des passionnés de jeux d'hier et d'aujourd'hui. Inscription dès à présent à UMIDA-Centre de l'Epervière 26000 Valence. Tél : 75 43 63 01.

• Nous avons le plaisir de vous annoncer la naissance de la Fédération Belge de Backgammon dont le siège administratif se situe au 28, boulevard Général-Jacques 1050 Bruxelles. Tél : 02 648 93 49. Programme du club : Le premier et troisième lundi du mois, mini tournoi. Le deuxième et quatrième samedi du mois, mini tournoi. Championnat de la Fédération Belge de Backgammon. Tournoi d'hiver le samedi 30 janvier 1988 à partir de 10h. Tournoi de printemps le samedi 23 avril 1988 à partir de 10 heures. Tournoi d'été le samedi 18 juin à partir de 10h. Tournoi d'automne le samedi 29 octobre à partir de 10h. Tournoi national 1988. Les tournois se feront uniquement sur invitation.



• Naissance d'un club de go à Sarcelles, dans le Val d'Oise. Ce club trouve sa place dans un ensemble d'activités ayant trait à la culture traditionnelle du Japon, donc souvent de la Chine. Horaires : mardi, de 20h30 à 23h30, samedi de 14h à 17h30. Adhésion à l'association 100 francs. Pour tous renseignements, tél : P. Gaulin au 34 19 17 08.
• Un club de Go est en cours de création à Limoges. Renseignements et inscriptions : Patrice Fontaine, 24 rue Fresnel, 87000 Limoges. Tél : 55 33 30 87.
• La corporation des moniteurs de jeu de dames organisent des réunions (Belgique, Nord de la France, Paris éventuellement) qui se dérouleront sur quelques fins de semaine. Elles auront pour but d'élaborer une documentation en français pour aborder l'enseignement auprès des jeunes à l'aide des travaux déjà expérimentés aux Pays-Bas. Un diplôme sera délivré en fin de stage. Corporation des moniteurs de Jeu de Dames, 2, square du Morbihan, 78310 Maurepas. Tél : 30 51 03 93.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Jeune joueur inexpérimenté recherche partenaires de tous âges, expérimentés ou non, dans la région de Quimper pour création de club de jeux de rôle, wargames, etc. Contacter Laurent au 98 53 21 07 après 19h.
• Cherche partenaires de tous âges et de toutes régions pour jouer aux échecs ou aux dames par correspondance et, éventuellement, pour créer un club multi-jeux. Claude Confesson, 12, rue Victor Hugo, 63000 Clermont-Ferrand.

MESSAGES

• Recherche règle du jeu Trafalgar, boîte ancienne, pas de marque. Denis Willems, Mont-Saint-Lambert, 8/12, 1200 Bruxelles (Belgique).
• Wellington recherche Napoléon pour "parties d'Aigles", région Versailles. Tél : 30 45 36 14 après 20h.

LES BONNES OCCASES...

VEND

• Epson PC compatible, 2 drives monochrome 256 K toutes extensions possibles, peu servi : 8 000 F à débattre. Nathalie au (1) 47 42 36 73 ou 42 45 89 94 le soir.
• Star Frontiers, 120 F; D&D B4, B5, B7 30 F chaque, D&D Companion (anglais) 60 F. Cyril au 84 56 79 42.
• Atari 520 STF + TOS en ROM + logiciels, 2 500 F. Tél : 40 20 02 70 (heures de bureau). Demander Philippe Thebaud.
• 13 "Livres dont vous êtes le héros" collection Folio comprenant la série "Sorcellerie" + 9 livres de séries diverses 10 F chaque. Tél : 98 53 21 07 après 19h. Demander Laurent.
• Commodore 64 + 15 logiciels + magnéto + revues : 1 000 F. Cassettes pour ZX Spectrum, Beach Head + Decathlon ou Sabre Wulf + Jet Set, Willy : 90 F; Knight Lore : 50 F; Now Games 2 : 100 F. Marc Logie, 74, rue des Martyrs de la Résistance 59160 Lomme. Tél : 20 92 42 30.
• jeux sur disquette pour TO9. 150 à 200 F. Originaux. Tél : 46 44 02 60. Demander Ghislain.
• 5 jeux électroniques (Ultra Donne, Space Shuttle, Boxing Game, Mario Bros, Ludotronic) le tout 600 F. Stéphane Bonard, 28, square de Port-Vendres, 95380 Louvres. Tél : 34 68 70 26 le dimanche.
• très nombreuses figurines médiévales-fantastique peintes, 15 F pièce. Envoyez une enveloppe avec un timbre à 2,20 F pour recevoir les photos. Jean-Gabriel Huntzinger, 22, allée Frédéric Mistral, 31400 Toulouse. Tél : 61 53 47 83.
• Maléfices + 2 modules, 150 F. Tél : 42 05 01 96 entre 18h30 et 20h.
• Apple IIe 128 K + carte 80 colonnes + 2 drives + écran ambre + joystick et paddles + logiciels : 6 000 F à débattre. Tél : 87 32 10 27 après 19h ou écrire à Thierry Mathey, 9, rue de Lorraine, 57140 Woippy.
• C 128 + disk 1571 + moniteur couleur + imprimante MPS 803, le tout 700 F + 250 jeux et nombreux livres à débattre. Patrice ou Fabrice Retkowsky, 26, rue de la Bonne Aventure 78000 Versailles. Tél : 30 21 01 64.
• Vidéopac Philips + 15 cassettes de jeux + fonction basic et échecs : 1 900 F à débattre. Tél : 29 56 76 89 après 19h. Demander Frédéric.
• Ost sans tapis et D&D 100 F chaque + Ultime Epreuve 150 F, les 3 à 300 F + 15 livres jeux 15 F chaque ou 175 F le tout. Tél : (1) 47 46 17 98 ou 42 53 01 26. Demander Pierre-André Mourier.
• Console de jeux Atari 2600 avec 2 joysticks + 3 cartouches (Pacman, Invaders, Pole Position) : 500 F. Interface joystick pour Oric : 100 F. Tél : 30 43 18 38 après 18h.
• Apple IIc, souris, joystick, livres, nombreux logiciels, second drive, imprimante, sans l'écran : 5 000 F. Isabelle au (1) 48 77 69 53 ou Alain au 45 47 90 72.
• Apple II europlus + 64 Ko + 2 lecteurs + moniteur monochrome + joystick et jeux : 3 900 F à débattre. Tél : 47 22 39 97 le soir. Demander François-Pierre.
• Rally 50 F, Baston 110 F, D&D (boîte de base + 2 scénarios + figurines) 120 F. Pascal Elart, 7 place de l'Horloge 14200 Herouville Saint-Clair. Tél : 31 44 74 04.
• Cry Havoc 70 F, Siège 110 F ou 160 F les deux, Napoléon à Austerlitz 70 F. Echange possible contre JdR ou bons logiciels Oric 1. Tél : 31 26 56 13. Demander Laurent.
• Apple IIe 6502, commutation Azerty/Qwerty, commutation IIe (2 800 F), proc.65C02 et ROM IIE+ (400 F), souris IIe + interface (650 F), moniteur Taxan RGB Vision II (2 500 F), carte SSC (650 F), Unidisk 3,5 + interface (2 600 F), lecteur Disk II + interface (1 300 F), lecteur DIsk II (1 000 F), câbles divers (100 F). R. Pelletier, 203 square Renoir, 78190 Trappes. Tél : 30 64 73 51.
• Panzer Blitz, Circus maximus, Albuera Metropolis, 350 F + Maléfices spécial sorcellerie scénarios 1 à 4, 250 F. Talisman + Manoir des ténèbres 100 F chaque. Tél : (1) 42 58 53 86.
• Apple IIe 64 K, 2 drives, un écran monochrome. Prix à débattre. Tél : (1) 64 97 30 20. Marcel Charrier.
• Manuel du joueur, 100 F, guide du Maître, 110 F. D&D Base, Expert, Companion : 90 F chaque + 3 scénarios D&D 50 F chaque. Xavier Durand, 7, rue du Pont Saint-Jean, 91150 Etampes. Tél : (1) 64 94 16 11.
• L'Appel de Cthulhu + supplément : 160 F. D&D expert + modules X1, X6 + aide de jeu AC1 : 150 F. Frontières de l'Empire : 60 F. Tél : (1) 43 02 55 23 après 18h. Demander Jean-François.
• D&D boîte de base + nombreux logiciels pour Apple II + "Livres dont vous êtes le héros." Tél : 22 42 11 43.
• L'Appel de Cthulhu boîte de base + Amirauté, 170 F les 2 ou 90 F chaque. Tél : 20 05 33 52. Demander Hervé.
• TI99/4A + joysticks + 2 modules de jeux + programme sur cassette + cordon cassette + livres : 700 F. Tél : (1) 46 81 74 23 après 19h. Demander Véronique.
• Apple IIe 128 K + carte + joystick + 200 programmes : 4 000 F à débattre. Tél : 30 51 11 31. Demander Yannick.
• Chroniques de Linaïs, 150 F + Ave Tenebrae, 100 F ou 220 F les deux. Tél : 76 09 51 68 ou écrire à Julien-Quint, 54, galerie des Baladins, 38100 Grenoble.
• Apple II microway avec un drive, un joystick, une carte couleur Péritel, 80 disks+nombreuses docs : 3 000 F. Console de jeux Atari 2 600 avec 2 joysticks, 3 cartouches : 500 F. Interface joystick pour Oric : 100 F. Tél : 30 43 18 38 après 18h.

ACHETE

• Logiciels pour Amstrad 6128 : Geste d'Artillac, Cauldron, Tobrouk, Battle Midway, Strategy. Tél : 31 44 74 04.
• Logiciels pour Apple II+ D&D boîte expert. Tél : 22 42 11 43. Demander Xavier.
• J&S n° 1 à 44, Indiana 1 à 3, Casus Belli, Amstar n° 1 à 9, CPC, Livres dont vous êtes le héros, White Dwarf n° 90. Karine Vallée, Le Meurier Monthoiron, 86210 Bonneuil.

SOLUTIONS

PAGES 30 ET 31

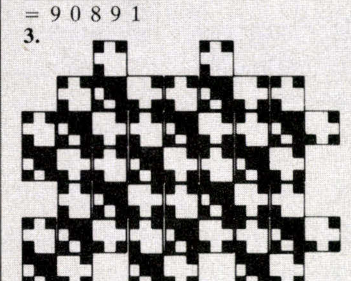
Récréation (par Bernard Myers):

1.
187 (51 + 93 + 43)
529 (144 + 307 + 78)
643 (28 + 522 + 93)

2.
Prenez la plaquette 8 - 1 - 9, tournez-la à l'envers et changez-la de place avec la plaquette 9 - 1 - 0 pour donner:

  5 9 6 9 6
+ 3 1 1 9 5
= 9 0 8 9 1

3.



4.
Avec les lettres D E F I N O S U X Z, on peut écrire neuf nombres: un, deux, six, dix, onze, douze, seize, et dix-neuf.

5.
Pas de pression sur A, mais neuf sur B, puis une pression sur A et une sur B.
Le bouton A détermine le chiffre qui va être modifié par le bouton B. Chaque pression sur le A fait passer au chiffre suivant à gauche (et après le 3e à gauche, le 1er à droite). Une fois le chiffre à modifier établi, on le modifie effectivement par un nombre de pressions sur le B: chaque pression faisant avancer le chiffre de 3.

6.
AMICALE (chaque mot commence phonétiquement comme chaque premier mot de "Au clair de la lune...")

7.
Valet ♣, Roi ♣, As ◆ et Dame ♠

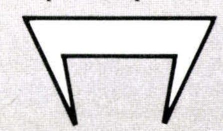
8.
Une des solutions possible:

1	22	15	2	21
18	19	4	9	20
11	12	7	10	3
8	5	24	13	16
23	14	17	6	25

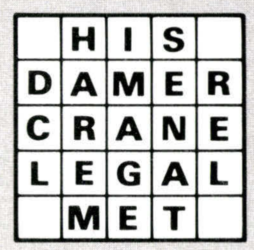
9.
A. ANCRE + RIEUR
B. FONDS + PROIE
C. MUFLE + OPIUM
D. ECRIN + SAUGE
E. REELU + CREER
F. RECIF + ONGLE

10.
Affirmations fausses: 2, 4 et 6
Si 1 et 4 vraies, 5 incompatible; si 1 et 4 fausses, 3 incompatible; si 1 fausse et 4 vraie, 5 incompatible, donc 1 vraie et 4 fausse.

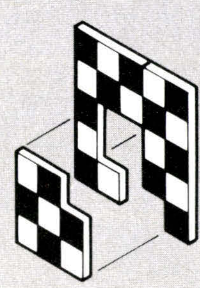
11.
6 murs, par exemple:



12.
AMENAGER:



13.
1, 4, 5



14.
Assassinats/Saisissants
Emiettement
Momentanément
Intentionnelle
Inintelligente

15.
Tournez les deux sabliers en même temps. Sitôt celui de 4 minutes terminé, retournez-le de nouveau. Dès qu'il est terminé de nouveau, allumez la première mèche et retournez-le. Dès que celui de 9 minutes est terminé, allumez la deuxième mèche et retournez les deux sabliers (le sablier de 4 minutes n'aura donc qu'une minute de sable dans la section supérieure). Quand le sablier de 4 minutes est terminé, allumez la troisième mèche et retournez les deux sabliers (celui de 9 minutes n'a qu'une minute dans la section supérieure). Dès que le sablier de 9 minutes est terminé, allumez la quatrième mèche et retournez les deux sabliers. Et allumez la dernière mèche à la fin de celui de 4 minutes. Boum! Vous êtes libre!

PAGES 36 ET 37

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagammes:
• PIOCHES + S = HOSPICES
+ E = PIOCHEES
+ N = PECHIONS ou CHOPINES
+ T = CHIPOTES, POSTICHES, POTICHES
• GIRONDS + E = GORDIENS, GIRONDES
+ N = GRONDINS
+ O = RIGODONS
+ U = GOURDINS
+ A = GARDIONS, GRONDAIS, ORGANDIS

Du coq à l'âne:
• GRAS, GRIS, GAIS, LAIS, LAID, LARD
• LADY, LADS, RADS, RADE, RIDE, RITE, MITE, MISE, MISS
• PION, PAON, PAIN, PAIE, PAME, DAME
• FIEL, FIEE, FILE, BILE
• SHAH, CHAH, CHAN, AHAN, AMAN, IMAN, IMAM

Les cousins:
• PILAT, PILET, PILOT
• LACHE, LECHE, LICHE, LOCHE
• MALAIS, MARAIS, MATAIS
• CANAMES, CANAPES, CANATES
• DALOT, DELOT
• OULLIERE, TULLIERE
RECULERA, RECUPERA, RECURERA, RECUSERA
• GOMMETTE, POMMETTE, TOMMETTE
• APHIDIEN, OPHIDIEN
• COSSETTE, COUSETTE

Les anaphrases:
• PEDIATRE-DEPARTIE
• AIGREMENT-EMIGRANTE
• DIALOGUER-GAUDRIOLE
• DEMANGER-GENDARME
• RESPECT-SCEPTRE

Les anagrammes croisées:

	E		R		P		A	
I	N	T	E	G	R	A	L	E
	D		S		E		L	
T	O	U	P	I	L	L	E	E
	M		L		A		U	
C	E	M	E	N	T	I	T	E
	T		N		I		I	
T	R	I	D	E	N	T	E	S
	E		I		E		R	

Mini-tirages:
GUYOT, IPPON, PHILO, LIAIS, LEMME, EXIGU, ENNUI, USUEL, FLIRT, SURET

Jarnac!

La filière:
DAN, ADNE, DANSE, SCANDE (DECANS), CADENES, SADUCEEN, SUCCEDANE

Les solitaires:
REMARIEE + T = TEMERAIRE
GOURAMIS + N = GIRAUMONS
FUSTIGES + G = SUGGESTIF
IMPOLIES + S = PILOSISME
PERVERTI + U = VITUPERER
OREILLON + C = CORONILLE
MALOUINS + P = PLUMAISON

PAGE 41

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

1.

	A	B	C	D	E	F
A	1	3	3	1		2
B	8	6	3		1	2
C	4		6	3	1	6
D	9	1		2	9	9
E	2	2	2		1	8
F		7	7	7	1	1

2.

	A	B	C	D	E
A	2	3	7	1	6
B	3		7	5	5
C	5	5		1	5
D	3	3	1	1	3
E	2	1	6		6

PAGES 56 ET 57

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1b - 2b - 3a - 4c - 5a - 6c - 7c - 8b - 9a - 10b - 11a - 12a - 13b - 14c - 15c - 16b - 17b - 18c - 19a - 20c - 21b - 22b - 23 a- 24c - 25b - 26c - 27a - 28b - 29b - 30a.

SOLUTIONS

PAGES 100 ET 101

Echecs:
1. 1. a7, Fd5; 2. c4!, Fb7 (ou 2. ...Fe4; 3. d5! et le Fou est exclu) 3. Ff3!!, Fxf3; 4. d5! et cette fois le pion ne peut être arrêté.
(Etude de Karstedt)
2. 1. Fh2!! qui ôte aux Noirs un pion sur la colonne g. Il ne leur restera qu'un pion de "colonne-Tour" (h en l'occurrence) dont la case de promotion n'est pas contrôlable par le Fou, situation classique où les blancs font nulle en gardant leur Roi dans le coin.
3. 1. d7, Th8 (si 1. ...Tg2+ alors 2. Rf7!, Tf2+; 3. Re7, Te2+; 4. Rd6! et il n'y a plus d'échec) 2. Rg7, Tb8 (seule case) 3. Fc7! et la Tour est dominée.
(Etude de Fritz)
4. 1. Rh6, Ff7; 2. Fd3! (non 2. F×h7?, F×c4), Fe6; 3. g5, Fg8; 4. F×h7!!, F×h7 (car 4. ...F×c4 était puni par 5. g6 puis 6. g7 mat); 5. g6, F×g6 (5. ...Fg8?; 6. g7 mat) 6. R×g6, Rg8; 7. Rf6, Rf8; 8. Re6, Re8; 9. Rd6, Rd8; 10. Rc6, Rc8; 11. R×b6, Rb8; 12. c5, Rc8; 13. Rc6!, Rb8; 14. Rd7! puis la poussée du pion.
(Etude de Selesniev)
5. 1. c6, Fa4! (1. ...Fd5?; 2. Fc4! clouant le Fou) 2. c7, Fd7; 3. Re7, Fc8; 4. Rd8, Ff5 (ou 4. ...Fb7; 5. Fg2! avec déviation fatale); 5. Fd3!, Fe6 (5. ...g3; 6. F×f5, g2; 7. c8= Dg1= D; 8. Re7+, Rg7; 9. Df8 mat) 6. Fc4! et le Fou noir, cloué, doit laisser le pion filer.
(Etude de Platov)
6. 1. Fg5, Ff8 (1. ...Fb2; 2. Ff6!); 2. Rf6, Fe7+; 3. Rf7! (pas 3. R×e7?, R×g6) Ff8; 4. Fe3 et les Noirs doivent soit jouer le Roi et laisser prendre le Fou, soit jouer le Fou et laisser passer le pion.
(Etude de Chernev)
7. En quelques coups précis le Roi noir est éloigné de a8: 1. Fc5!, Ra5; 2. Rb7, Rb5; 3. Fb6!, Rc4; 4. Rc6, Rb3 (ou 4. ...Rd3; 5. Rb5, Re4; 6. R×a4, Rd5; 7. Rb5, Rd6; 8. Ra6, Rc6; 9. a4!, Rd7; 10. Rb7) 5. Fc5, Rc4; 6. Fd6!, Rd4; 7. Rb5, Rd5; 8. Fh2! (il faut contrôler b8, nous le verrons) Re6; 9. R×a4, Rd7; 10. Rb5, Rc8; 11. Rc6! et, juste à temps, un barrage se forme qui empêche le Roi noir d'aller en a8 assurer la nullité.
(Etude de Horwitz et Kling)
8. 1. Fg1+, Rb4; 2. Fd4!, Rb3; 3. Fc3!, b4; 4. Rd4!!, b×c3; 5. b×c3, Ra4; 6. R×c4 etc, avec le Roi devant le pion, la promotion est assurée.
(Etude de Neustadt)
9. 1. Rg5, Cg4 (après 1. ...R×e7; 2. R×f5, le Cavalier noir ne peut pas jouer et il suivrait, par exemple, 2. ...Rd7; 3. e6+, Re7; 4. Re5, Rf8; 5. Rf6, Re8; 6. Fb5+ puis 7. e7+ et 8. e8= D); 2. R×f5! (et pas 2. F×g4?, f×g4; 3. R×g4 car après 3. ...R×e7 on a une nulle théorique -"Roi derrière son pion"-) C×e5; 3. Re6! suivi de 4. Fb5 mat ou 4. Fh5 mat en fonction de la case choisie par le Cavalier.
(Etude de Selesniev)
10. 1. a7, Tf5+ (1. ...Th8?; 2. Ff6+ et 3. F×h8); 2. Re2, Te5+! (car après 2. ...Tf8; 3. Ff6+!, Rc5; 4. Fe7+! la Tour se fait prendre) 3. Rd2, Te8; 4. Ff2+!, Re5; 5. Fg3+, Re6; 6. Fb8! et la Tour a été mystifiée par le Fou.
(Etude de Kubbel)
11. 1. a5, Fh4 (la meilleure résistance. Sur 1. ...Rg4; 2. a6, Ff4+; 3. Rd5, Fb8; 4. Rc6, Rg3; 5. Rb7, Rg2; 6. R×b8, R×g1; 7. a7, h4; 8. a8 = D, il manque un temps aux Noirs. Quant à 1. ...Rg3 il se heurte à 2. Rf5!, Ff4; 3. Fh2+! puis 4. R×f4. Enfin 1. ...Fd8 se voit répondre 2. Fb6!) 2. a6, Fg3+; 3. Re4!, Fb8; 4. Rf3, Rh4 (ou 4. ...h4; 5. Ff2!, Rh2; 6. F×h4 etc.) 5. Fe3!, Rh3 ; 6. Ff2! (plaçant les Noirs en "zugzwang") Rh2 (si 6. ...h4; 7. Fg1! et le Fou noir doit bouger) 7. Fg3+!, F×g3; 8. a7 etc.
(Etude de Troitsky)
12. 1. b7, Ta5+; 2. Rd6! (et non 2. R×e6 à cause de 2. ...Ta6+ puis 3. ...Tb6) Tb5! (car après 2. ...Ta6+ le Fou couvre sur c6 avec échec! Le coup du texte prépare un piège) 3. Fc6+, Rd8; 4. F×b5, Fc8! (prévoyant 5. b8= D ou 5. b8= T et c'est pat! Mais...) 5. b8 = F!! (superbe et rarissime) Fb7 (ou 1. ...Fg4; 2. Fc7+, Rc8; 3. Fa6 mat!) 6. Fd7! puis viendra 7. Fc7 mat.
(Etude de Fritz)

PAGES 102 ET 103

Scrabble:
Le coin du stratège:
Le coup le plus cher est CAHOT, en 9E, pour 50 points.
Mais on ouvre deux nouvelles places à l'adversaire: la rallonge sur CAVE et la rallonge sur CAHOT, et surtout, on garde l'horrible reliquat BFG.
FACHE en 12A ou CHAT en D12 sont inenvisageables, car ils ouvrent des nonuples.
Le meilleur coup est AFGHAN, en G6, pour 45 points.
Ce coup, en plus d'être rémunérateur, n'ouvre rien à l'adversaire, permet de garder le C pour rallonger GRE en GREC ou AVE en AVEC, et laisse le bon reliquat BCT, qui peut permettre un scrabble (ou éventuellement CAHOT au coup suivant si on tire un A).

Les Benjamins:
- avec SAINS, on peut faire: HORSAINS, MALSAINS
- avec IGUES, on peut faire: AMBIGUES, BESIGUES, ENDIGUES, FATIGUES, IRRIGUES, SARIGUES
- avec ELITE, on peut faire: BAKELITE, FIDELITE
- avec RODONS, on peut faire: REBRODONS, TETRODONS

Le Deuxième coup:
1. ASSAGIT en 3G, pour 78 points
2. PLEURITE en 5D, pour 90 points
3. DESARMENT en H1, pour 33 points
4. CHOUIAS en I1, pour 74 points
5. TUTOIENT en 8B, pour 59 points
6. MATAMORE en 6H, pour 64 points
7. SARMENTEUX en H3, pour 30 points
8. INABOUTI en 4F, pour 70 points
9. ASSARMENTERAI en H1, pour 95 points
10. PLA(N)CTON en 8A, pour 83 points

PAGES 104 ET 105

Dames:
1. 1. ...(23-29); 2. 34×23 (19×39); 3. 30×10 (15×4) et les blancs abandonnent car s'ils veulent empêcher les noirs d'aller à dame par 4. (39-44) ils devront donner 2 pions. Clarenbeek-Beriswili, 9e ronde
2. 1. 36-31 (26×28); 2. 33×11 (19×30); 3. 11-6 (18-22); 4. 29-23 (12-18); 5. 23×12 (8×17); 6. 6-1 (22-28); 7. 34-29 (B+).
Ba-Berginc, 3e ronde
3. 1. ...(7-12)!; 2. 16×18 (8-13); 3. 29×20 (13×42) les blancs abandonnent.
Mol-Beriswili, 1re ronde
4. 1. 38-33! A(25-30); 2. 34×25 (B+1).
A: les blancs menacent par 2. 27-22 (18×29); 3. 37-31 (23×32); 4. 34×3 (B+) menace qu'on ne peut pas parer par 1. ...9-14 à cause de 2. 34-30 etc (B+1)
Linssen-Delmotte, 10e ronde
5. 1. ...(29-34); 2. 32×12 (34×43); 3. 42-38 (43×41); 4. 36×47 (11-17)!; 5. 12×21 (26×17); 6. 47-42 (17-22); 7. 44-39 (22-27); 8. 42-38 (27-31); 9. 38-32 (31-36) (N+)
Burleson-Beriswili, 6e ronde
6. 1. ...(12-17!); 2. 38-33A (27-32) !B les blancs abandonnent.
A: 2. 37-32 (27-31); 3. 44-39 (34×43); 5. 38×49 (31-36) (N+)

B: car sur 3. 37-31 (13-19); 4. 28×37 (19×50) (N+)
Sekongo-Nicault, 7e ronde
7. 1. 37-32! (28×37); 2. 41×21 (22-28)A; 3. 33×22 (18×16); 4. 40-34 les noirs abandonnent car sur 4. ...(30-35); 5. 26-21 (16×27); 6. 45-40 (35×33); 7. 38×16 (B+1).
A: 2. ...(11-16); 3. 40-34 (16×27); 4. 34×25 (B+1)
Koivman-Ba, 10e ronde
8. 1. ...(14-20); 2. 45-40A (20-25); 3. 40-34 (12-17); 4. 33-28B (18-23); 5. 38-33 (21-26); 6. 27-22 (16-21); 7. 22×11 (21-27); 8. 32×21 (26×6) les blancs abandonnent
A: 2. 36-31 (12-17); 3. 45-40 (20-25); 4. 40-34 (17-22); 5. 31-26 (22×31); 6. 26×37 (18-22); 7. 44-39 (22-27); 8. 33-28 (35-40); 9. 34×45 (25×43); 10. 38×49 (27×38) (N+)
B: 4. 36-31 (17-22); 5. 31-26 (22×31); 6. 26×37 (18-22) (N+)
Beriswili-Linssen, 8e ronde

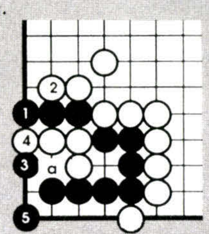
PAGES 106 ET 107

Bridge :
1. 2♠. Priorité à la majeure, sans 4♠ l'enchère 1SA est correcte.
2. 4♠. 11-12 DH, vous devez annoncer votre force en réponse à un contre d'appel.
3. 2♣. Cue bid pour vous permettre de trouver le meilleur fit.
4. Passe. Le contre serait d'appel et l'absence de 3♥ vous l'interdit.
5. 3SA. Il faut se « jeter à l'eau ».
6. 4♦. Le cue bid décrit un bicolore 5-5, l'enchère est plus précise qu'un contre-d'appel.
7. 2♦. Surtout pas 3♦ qui serait forcing de manche.
8. 2♣. 4e couleur, 3♥ serait une enchère limite de 11 à 12 DH.
9. 2♣. Suivi de 3♠.
10. Jouer le 2 pour le 9 pour le cas où Ouest détient un honneur second ou D V placés.
11. Impasse directe sans coup de sonde, pour pouvoir la renouveler dans le cas d'une Dame placée 4e.
12. Les problèmes 12 et 13 sont extraits du dernier livre de Jais-Lebel, *L'Œil du maître,* Éditions du Rocher. La solution est très simple, purger les atouts et, avant de jouer deux fois petit ♠ vers RD, il convient de tester les ♥; en effet s'ils sont 3-3 ou si le V♥ est second, on disposera d'une défausse ♠ et l'on gagnera même avec A V ♠ mal placés.
13. On doit rendre la main deux fois, une fois pour affranchir les ♦, et une fois pour affranchir les ♣. Il faut commencer par l'affranchissement des ♦ (l'As est sûrement en Est), et l'on affranchira les ♣ en orientant l'impasse sur Ouest.
14. Il nous manque une remontée au mort pour affranchir un ♣; si la Dame n'est pas seconde, on va s'en créer une en espérant le 10 ♥ placé. Tirer A R ♣ puis 2 ♥ pour le 9. Est prend et rejoue ♦. On remonte au mort par le V♥ et l'on présente le V♣.
15. Vous ne pouvez pas gagner si Ouest détient moins de 3 cartes à ♣. Il faut donc impérativement tester les ♣ avant les ♦ ; si Ouest possède 4♣ nous donne une sécurité supplémentaire car alors on gagne même avec un doubleton ♦ en ouest.
16. 8♥. Automatique, première couleur annoncée par le mort.
17. 8♠. Application rigoureuse des règles d'entame.
18. Prendre de l'As et rejouer le 2♠, votre partenaire a sûrement une reprise.
19. L'entame du 9 dénie des honneurs, Sud possède donc le grand mariage ; la couleur est sans avenir, contre attaquez du V 53.

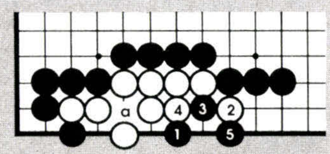
PAGES 108 ET 109

Go:

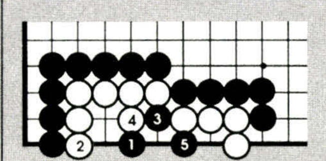
1: 5 en △. Après 1, le noir ne peut plus éviter la forme morte. 5 est au point vital de la forme en cierge.



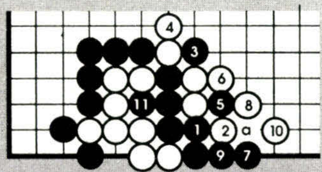
2: Pour vivre, le noir doit jouer 3 en *Sente*. Justement, la descente en 1 le lui permet, parce que le blanc ne peut pas approcher en **a**, noir pourra jouer lui-même en **a** et obtenir un vrai œil.



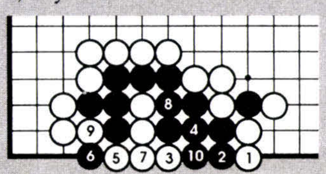
3: La combinaison 1, 3, 5 crée une forme classique de *Ko*. 1 est le point vital (menace la destruction de l'œil en **a**); 2 et 4 sont les seules défenses possibles. Si le noir joue 1 en 3, blanc vit en 1.



4: La même combinaison que pour le problème 3. Si noir joue 1 en 2, blanc vit en 1.



5: Difficile, parce que le *Tesuji* en 7 apparaît à la fin. La séquence, forcée, est plus difficile encore à trouver en partie. Si 7 est joué en a, il y a *Ko*.



6: 11 en 7, tue. Si blanc joue 1 en 2, noir 10 et il y a *Ko*.

PAGE 110

Tarot:

1. Vous êtes en présence d'un jeu d'affranchissement classique et l'entame ♠ est évidente. Mais quelle carte allez-vous engager? Si vous pensez gagner un temps en sacrifiant le Cavalier, sachez qu'ensuite la Dame n'a guère plus de 35% de chances de réaliser une levée. En outre, s'il existe une coupe franche en défense, le Roi sera retenu et vous n'aurez plus, en fin de coup, la liaison Dame-Cavalier.
As ♠ = 10 points
Cavalier ♠ = 5 points

2. Avec quatre tarots au Chien, le premier réflexe est d'entamer atout, mais votre chicane à ♦ est naturellement dissuassive. Si c'est la longue du preneur, le seul espoir réside dans une faiblesse de la couleur. Vous vous apprêtez à couper trois fois et vous choisissez donc l'ouverture à ♥ plutôt qu'à ♣ afin de ne pas gêner la main de défense. Vu la teneur de vos points, jouer atout après avoir coupé ne serait guère rentable.
As ♥ = 10 points
As ♣ = 5 points

3. Si vous avez l'habitude d'anticiper la composition de la main du preneur, faites-le bien ! Ne prenez pas vos désirs pour des réalités. Avec trois tarots au Chien, Ouest possède maintenant un jeu quasiment plein. Posez donc votre Dame de ♥ sur la table sans sourciller. Le détenteur du Roi vous en remerciera.
Dame ♥ = 10 points
Valet ♥ = 5 points

4. Le désir d'enfermer le Petit ne doit pas vous faire perdre de vue votre immense tenue dans la longue du preneur. La contre-entame du 2 d'atout n'est pas compromettante. Si Sud possède le Petit, il uppercutera. Si c'est Nord, il arrêtera la "chasse". Quoi qu'il arrive, Est constatera rapidement la mauvaise répartition et il sauvera le Petit à la première occasion. S'il veut le conserver, vos derniers tarots seront encore susceptibles de le mettre en difficulté.
2 d'atout = 10 points
Roi ♠ = 5 points

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant

SOLUTIONS

5. Sale temps pour les mouches! Ce Chien n'est pas très approprié à votre main. Votre objectif est avant tout de gagner votre contrat et il va être difficile de rester maître de la situation. Mieux vaut éviter toute fantaisie, car vous allez être entièrement tributaire de l'entame de la défense.
9, 8 et 4 ♦, Dame ♥, Dame et 6 ♣ = 10 points
9, 8 et 4 ♦, 4 et 2 ♥, Dame ♣ = 5 points

6. Avec la poignée servie, vous ne pouvez faire moins qu'un surcontrat. Néanmoins, ne vous laissez pas abuser par l'aspect mirifique de cette main et donnez-vous la peine de compter objectivement la somme des points que vous devrez abandonner à une bonne défense. Si vous optez pour la Garde Contre, vous arrivez à la conclusion que vous ne pouvez vous permettre de concéder plus de deux plis d'atout à l'adversaire. Garde Sans est raisonnable et pratiquement sans danger. Soldat, évitez tout massacre inutile!
Garde Sans = 10 points
Garde Contre = 5 points

7. L'insuffisance de tarots majeurs et le nombre des perdantes à la couleur doivent vous inciter à exclure la Garde Contre. La Garde Sans est périlleuse, mais non dénuée d'intérêt. Si le plaisir du jeu vous anime, vous pouvez sans honte tenter l'aventure. La main est quelque peu creuse et, si vous recherchez la sécurité, la prudence vous commande de Garder.
Garde = 10 points
Garde Sans = 5 points

8. Bien entendu, il vous faut conserver la longue à ♠. Le point délicat réside dans la composition des couleurs annexes. Cette main difficile à établir vous impose la création de reprises de main vitales. Dans cette optique, la Dame et le Cavalier ♣, bien que découverts au Chien, représentent la valeur la plus sûre.
Dame, 6 et 4 ♦, as ♥, 10 et as ♣ = 10 points
4 ♦, as ♥, Dame, Cavalier, 10 et as ♣ = 5 points

9. Si vous estimez que la poignée va constituer une aide fondamentale destinée à définir une stratégie défensive, montrez-la, mais vous vous exposez à la créditer au compte de votre adversaire. Le camouflage fait partie des tactiques les plus subtiles et la vue du Chien doit vous convaincre qu'une dissimulation de vos forces est bien plus avantageuse.
Poignée cachée = 10 points
Poignée exposée = 5 points

10. L'entame du preneur réduit vos espoirs à néant. Retenir le Petit est une entreprise louable, mais vous contraint au sacrifice de vos pièces à ♣. Il est beaucoup plus efficace de couper du Petit et de contre-attaquer du 20 d'atout, imposant ainsi la ligne de jeu qui vous assurera du sauvetage ultérieur de vos honneurs vulnérables.
Coupe du petit = 10 points
Coupe du 7 d'atout = 5 points

PAGE 111

Backagammon:

1. Le blot est à 6 cases de distance; s'il n'y avait pas de case intermédiaire bloquée, la probabilité serait de 17/36 (voir tableau 1). mais les combinaisons 3-3, 2-2 et 5-1 ne permettant pas de frapper, il faut donc enlever 4/36, ce qui donne 13/36, ou 36%. On aurait pu calculer autrement en ajoutant la probabilité de faire au moins un 6 avec l'un des deux dés (11/36) et celle de faire 5-1 (2/36)...

2. Pour frapper, Noir doit faire soit au moins un 1 avec l'un de ses deux dés, soit au moins un 4, soit 2-2.
La probabilité pour que l'un des deux dés au moins soit un 1 est de 11/36, de même pour que l'un des 2 dés au moins soit un 4 (11/36).
Mais si l'on additionne ces deux probabilités, on compte deux fois le dé 4-1, il faut donc enlever une fois la probabilité de 4-1 (2/36). On rajoute ensuite la probabilité de faire 2-2 (1/36); ce qui donne : 11/36 + 11/36 - 2/36 + 1/36 = 21/36 = 58%
On pouvait aussi procéder en enlevant tous les dés défavorables :
6-6, 5-5, 3-3, 6-3, 5-3, 6-5, 2-3, 2-5, 2-6, soit un total de 15/36...

3. La probabilité pour Blanc de sortir en un coup est de 15/36. S'il ne sort pas en un coup, Noir a une probabilité de 23/36 de sortir en un coup (voir tableau 3), et, s'il ne sort pas, Blanc est sûr de sortir au deuxième coup sauf s'il a fait 2-1 au premier coup et qu'il refait 2-1; dans ce cas, Noir, lui, est sûr de gagner au deuxième coup.
Blanc, donc, gagne en un coup dans 15/36 des cas; dans les 21/36 restants, il gagne dans les 13/36 des cas où Noir ne sort pas (probabilité: 21/36 × 13/36), sauf s'il refait 2-1 (probabilité: 2/36 × 13/36 × 2/36).
Sa probabilité de gain est donc: 15/36 + (21/36 × 13/36) - (2/36 × 13/36 × 2/36) = 62,73%

PAGE 112

Othello:

1. D8/P/A7/P/H8/P/G8/P/G7, Blanc gagne 59 à 5. On peut intervertir les coups A7 et H8.

2. H8/P/H5/P/G5/P/B1/P/A2, Noir gagne 58 à 5. (Il reste une case vide.)

GAGNEZ !



Maxi Bourse®
International

UN JEU D'ARGENT VRAIMENT IMPITOYABLE.

SCHMIDT FRANCE
SALON INTERNATIONAL DU JOUET
HALL III - ALLÉE P - STAND 36